

アニメの映像美をつかさどる。それが「撮影」

2017年11月号(毎月6日発売)10月6日発行／通巻第283号 1,490 YEN

The image features a large, semi-transparent watermark-like text "Midnight DESIGN GRAPHIC" at the top. Below it, the date "2017 NOV" is centered. At the bottom, there is a large, stylized Japanese text "アニメを観たり、語るのは楽しい。" (Watching or talking about anime is fun.)

デザインとグラフィックの専門書籍を販売する「ムディエヌ

TVアニメ

『宝石の国』の映像美

でも……

# 撮影

を知ると  
その200倍は  
楽しい!

### 《アニメの撮影の見どころ》

## コンポジット

ピントとボケ

広角レンズ

望遠レンズ

太陽光

レンズフレア

ステーショナリート

透過光

۱۷۲

名言录

一九四〇年

毛川

卷之四

西河の小説

147

**MdN**  
DESIGN & GRAPHIC

## FEATURE ARTICLE 1

**020** アニメを観たり、語るのは楽しい。でも……

# 撮影を知ると その200倍は楽しい!

注目作の映像表現『宝石の国』の撮影を知る!

アニメーションをより楽しむための  
撮影処理の見どころ

コンポジット/ピントとボケ(被写界深度)/広角レンズ/望遠レンズ/絵コンテ/  
タイムシート/太陽光/レンズフレア/ステージライト/バラ/フレア/ディフュージョン/  
透過光/多重露光(ダブリッシュ)/カラーコレクション/塵/パーティクル/  
手描き素材/さまざまなエフェクト/カメラワーク/画面の揺れ/ノイズ/テクスチャ

## FEATURE ARTICLE 2

**113** NEW WAVE OF VIDEOGRAPHY  
新しい映像表現、  
新しい制作スタイル

## TALK SESSION

**016**

人と人

クリエーター2人のテーマトーク

session 44

石井 龍 [THINKR]

×  
三木一馬 [ストレートエッジ]

## GRAPHIC

100

創る。

129

FLYING DICTIONARY

134

MAGIN  
SURFACE  
By Hiroaki Kubota

**MdN**  
DESIGN & GRAPHIC

CREATOR'S WORKS

092 PORTFOLIO NO.52

NORIKO  
NARUMI

TREND

007



COMIC

160

アストリウム  
旅行記

FOR DESIGNERS

108



このデザインの、あのフォント。

124

DESIGN  
DIGEST

BOOK/PACKAGE/POSTER/  
WEBSITE/CD JACKET/ETC.

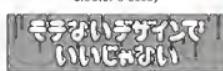
READING

130



creator's essay

131



creator's essay

COVER



132



135

シシャマザキの  
シシャマケ番

DIALOG

118

伊藤 万理華【乃木坂46】  
MARIKA meets  
CREATORS

INFORMATION

128 MdN MOOK Series

136 DATA GUIDE

138 MdN BACK NUMBER

140 クリエイター自薦応募

144 編集後記／次号予告

**MdN**  
DESIGN & GRAPHIC

## 乃木坂46の伊藤万理華、初めての個展！

### 新作ショートフィルムも

本誌でも「MARIKA meets CREATOR」を連載中の、乃木坂46の伊藤万理華による個展「伊藤万理華の脳内博覧会」が、東京・渋谷のGALLERY X BY PARCOで開催される。写真展示、ファッションショーティング、オリジナルショートフィルムなど、多才な彼女の興味関心がたっぷり詰まった内容。中でも会場で公開されるショートフィルムは、これまで数々の映像作品で伊藤を起用してきた柳沢 翔が手がける新作映像となる。会場内では、彼女にゆかりのあるクリエイターにインタビューをするラジオ番組「RAOIO DE meets CREATOR」も放送予定だ。なお、同展の巡回展が10月21日から12月3日まで京都・北野天満宮を会場に行われるイベント「KYOTO NIPPON FESTIVAL」内で開催。こちらでは乃木坂46のシングルの特典映像として高い人気を集め、「まりっか'17」「伊藤まりかこと。」などを監督した福島真希によるショートフィルムが公開される。(新集部)

天満宮を会場に行われるイベント「KYOTO NIPPON FESTIVAL」内で開催。こちらでは乃木坂46のシングルの特典映像として高い人気を集め、「まりっか'17」「伊藤まりかこと。」などを監督した福島真希によるショートフィルムが公開される。(新集部)

#### 伊藤万理華の脳内博覧会

- URL [www.parco-art.com/web/](http://www.parco-art.com/web/)(東京会場)、  
[www.kyotonippont.com/](http://www.kyotonippont.com/)(京都会場)
- 会期 10月15日㈬(東京会場)、10月21日㈯～12月3日㈰(KYOTO NIPPON FESTIVAL)内 京都会場
- 会場 GALLERY X BY PARCO(東京会場)、  
北野天満宮 叉道会館(京都会場)
- 入場料 500円(東京会場)、1,600円(「KYOTO NIPPON FESTIVAL」特別座賃券 当日 京都会場)ほか



伊藤万理華の脳内博覧会

## 妥協なきオールスクリーン スマートフォンの未来形「iPhone X」

世界を変えたスマートフォン「iPhone」の発売10周年記念モデル「iPhone X(テン)」が11月3日に発売される。全面をガラスで覆い、ホームボタンを廃止したオールスクリーン仕様という革新的なデザインが驚いた。5.8インチ Super Retinaディスプレイという大画面だが、枠を取り去ったことでボディはコンパクトに。デュアルカメラを搭載し、TrueDepthシステムによって顔認証を行える「Face ID」やユーザーの表情を繪文字のキャラクターがコピーする動画スタンプ「ア

ニ文字」という未来的な機能も実現した。注目は、「ポケモン GO」などでも使われたARを強化するための「ARKIT」がiOS 11に導入されること。A11 Bionicチップの強力なニューラルエンジンにより、機械学習、ARアプリ、没入型の3DゲームなどがよりiPhoneでも楽しめるようになるだろう。(齊藤あきこ)

#### iPhone X

- URL [www.apple.com](http://www.apple.com)
- 価格 112,800円(84GB)、129,800円(256GB)



**MdN**  
DESIGN & GRAPHIC

## 活動10周年のアーティストユニット「magma」

### 初の大規模展覧会が原宿で開催

今年結成10周年を迎える、杉山純と宮澤謙一の二人によるアーティストユニット「magma」。彼らの初となる大規模展覧会がラフォーレミュージアム原宿にて開催される。「magma」といえば床材、電動器具、樹脂などを組み合わせて作られる独自の世界観が支持され、ゆず、きゅーばろばみゅ、サカナクションなど音楽アーティストとのコラボレーションも數多くってきた。展覧会では、活動初期から現在まで制作された立体・平面作品、家具、プロダクトなどのアートワーク／オリジナルワーク、制作風景やスケッチのほか、初公開となる立体作品を含む約100点に及ぶ作品が一挙に展示される。そのほか、会期中にキャラリーファーの開催や10周年を記念した作品集の先行販売も予定。アナログ感とクレイジーな色彩が融合した世界観をたっぷりと堪能できる、またとない機会になりそうだ。(猪藤あさこ)

magma's magma 10th Anniversary exhibition-

■ URL [www.laforet.us.jp/museum\\_event/magma/](http://www.laforet.us.jp/museum_event/magma/)

■ 会期 10月28日～11月5日

■ 会場 ラフォーレミュージアム原宿 ■ 入場料 無料



PHOTO Kenya Chiba

## 「青い花」「放蕩息子」「淡島百景」……

### 志村貴子のデビュー20周年を記念した原画展

漫画家・志村貴子のデビューから20年の歩みをたどる初の原画展「~画業20周年記念~志村貴子原画展」が開催される。会場となる東京・池袋の西武池袋本店 別館2階にある西武ギャラリーでは、デビュー作の「ぼくは、おなのこ」をはじめ、テレビアニメ化された「青い花」や「放蕩息子」、第19回文化庁メディア芸術祭漫画部門優秀賞を受賞した「淡島百景」などこれまでに発表された全作品の画面に加え、ネームや、オリジナルの作品以外で志村が手がけてきたイラストレーションなど、合計200点以上の作品が



「~画業20周年記念~  
志村貴子原画展」メインビジュアル  
© 志村貴子・大田出版  
KADOKAWA 講談社

展示される。物販エリアでは、図録や、この展覧会のために描き下ろしたイラストを使用したオリジナルグッズなども販売される予定。なお、展覧会のメインビジュアルにも今回の原画展のために描き下ろされたイラストが使用されている。(山口 俊)

~画業20周年記念~志村貴子原画展

■ URL [shizuemakako.gamanet.com](http://shizuemakako.gamanet.com)

■ 会期 11月2日～11月9日

■ 会場 西武池袋本店 別館2階 西武ギャラリー

■ 入場料 800円(ー)ほか

HELLO  
NEWS & TOPICS

**MdN**  
DESIGN & GRAPHIC

## 多種多様なパッケージが一堂に集結

### 「現代日本のパッケージ2017」

印刷博物館 P&Pギャラリーにて、「現代日本のパッケージ2017」が開催中だ。身近な印刷物の代表例として、使いやすさに配慮したユニバーサルデザインや環境に優しい包装材の開発など、一見分かりづらいさまざまな創意工夫を広く伝えるために始まった本展。今年は、国内で開催されている「第56回ジャパンパッケージングコンペティション」「2017日本パッケージングコンテスト」「日本パッケージデザイン大賞2017」の3つの大規模なパッケージコンクールの受賞作品を紹介する。高級感あふれるデザインがSNSでも話題になった「明治 ザ・チョコレート」や、森浩数己のアートディレクション、デザインによる「亀の子スponジ」など、現代を代表するパッケージのデザインや機能などの進化を深く知ることができるはずだ。11月5日には、森浩数己、東洋林小百合、酒井和家を招いて受賞作品を語る講演会も開催予定。(編集部)

#### 現代日本のパッケージ2017

■ URL [www.printing-museum.org/](http://www.printing-museum.org/)

■ 会期 11月20日まで

■ 会場 印刷博物館 P&Pギャラリー ■ 入場料 半券



(明治 ザ・チョコレート)

明治

第56回ジャパンパッケージングコンペティション  
森浩数己 大賞



(亀の子スponジ)

亀の子 東洋林小百合店

AD+D 森浩数己

日本パッケージデザイン大賞2017 大賞



## イラストレーター／映像作家の大島智子

### 初作品集＆渋谷で個展も

等身大の男女の姿を描き、さまざまなカルチャーランクからも支持を集めているイラストレーター／映像作家の大島智子による初の作品集「Less Than A4」が11月29日に発売される。書き下ろしの新作のほか、これまで大島が制作した作品からえりすぐったアートワークやGIFアニメ、短編漫画、ラフスケッチに加え、ファンシショナルモデルの玉城テナとの対談、巻末カラーフォトの多数決、宇宙ネコ子による書き下ろし楽曲CDも収録されるなど、充実した一冊となっている。なお、東京・

渋谷のGALLERY X BY PARCOで11月10日から11月19日に渡って初の個展「バルコでもロイドでもラブホでもいいよ」も開催。会場では、渋谷をテーマにした書き下ろし新作に加え、これまでに発表されたイラストや漫画、映像などを展示。作品集の先行販売も行われる。(山口 俊)

#### Less Than A4

■ URL [www.cts.jp/p/](http://www.cts.jp/p/) ■ 価格 2,430円



**MdN**  
DESIGN & GRAPHIC

## 江戸時代生まれの角字をリデザイン 「真四角書体」が4ウェイトで登場

江戸時代に生まれたグリッドデザインの角字を現代風にリデザインした、「真四角書体」が4種類のウェイト展開で発売中だ。ロゴタイプやプロダクトデザイン、建築などにじむ、直線のみで構成されたグラフィカルな字形が特徴となっている。収容文字は3,155字の漢字で、かなやアルファベットは含まれない。単体での販売のほか、4ウェイトを合わせたコンプリートパッケージでも購入が可能だ。(山口 倭)



真四角 Black

古田 日御  
東京 境端  
神田 藤里  
上町 駒里  
西田 神里  
日野 龍里  
鶴見 薩里  
原里 各里



### 真四角書体

- URL [www.idasketch.jp/stores/mashikaku-gothic](http://www.idasketch.jp/stores/mashikaku-gothic)
- 価格 16,000円(ダウンロード版)、48,000円(真四角書体4ウェイトセット ダウンロード版)

## 自分らしく生きる女性のための コミュニティサービス「She is.」

WebメディアのCINRAが主宰する、自分らしく生きる女性のためのライバルチャーミュニティ「She is.」が公開された。サービスは、無料のWebマガジンと有料(月額3,500円)の会員制コミュニティから構成され、「Girlfriends」と呼ばれるさまざまな分野で活躍する女性作家やクリエイター、モデル、アーティストたちとコンテンツを作り上げていく。有料メンバーには、伊波英里や寺本 愛らクリエイターと作ったオリジナルギフトの送付特典も。(宮藤あきこ)

She is.  
■ URL [sheishere.jp](http://sheishere.jp)



## 台湾のグラフィックデザインの今を読み解く CDジャケットの展覧会

東京・麻布十番にある、日本と台湾のクリエイティブをつなぐ複合施設「NIBUNNO」にて、「台湾のCDジャケットデザイン展」が開催中。人気デザイナー、森永真(アーロン・ニエ)ら、台湾を代表する5人のグラフィックデザイナーによるCDジャケットが日本で初めて展示されている。会場内にはCDの視聴コーナーも設置され、実際に購入することも可能。印刷技術の可能性を表現し、斬新なアイデアにあふれた台湾のグラフィックデザインシーンに触れることができる貴重な展示だ。(宮藤あきこ)

台湾のCDジャケットデザイン展  
■ URL [www.eselacilab.com/events](http://www.eselacilab.com/events)  
■ 会期 10月29日まで ■ 会場 NIBUNNO ■ 入場料 500円



### 特色の本格的なシミュレートも可能

DICカラーガイドに含まれる色をエプソンの10色機「SC-P5050」で出力した結果と、カラーチップを比較したところ。一般的なプリンターではくすんだり沈んでしまうような濃度の高い色やペンタール紙の中間色も、高いレベルで再現されているのがわかる。河西さんも「チープの色に近くないですね。これだけ精度の高い色が出来るのなら、特色を活用したデザインの仕上がりもイメージしやすそうですし、出力色見本としての完成度も高くなると思います」と驚きを見せていた

### SPECIAL REVIEW

特色もシミュレートできる!

## 本格的なカンプを 仕事場でつくる最新プリンター

普段、カンプ制作などにコンシュマー向けのプリンターを活用しているデザイナーは多いだろう。しかしそれらの製品の多くは商用印刷を目的とした制作物の色味を確認するには不向き。そこで注目したいのが、エプソンの印刷用の色の再現性が高く、パッケージ制作などで重要な特色的シミュレートにも最適なプリンター「SC-P5050」だ。ここでは、その実力をプロのデザイナーの“眼”で探ってもらい、その実用性を伺った。

エプソンのA2サイズに対応した大判プリンター「SC-P5050」は、オレンジやグリーンを含む10色インクを搭載することで色域を拡大したモデル。印刷用のカンプ制作に対応しており、一般的な市販のプリンターでは出すのが難しい纖細な色合いの再現や特色的シミュレートができる。まさに商業印刷を扱うデザイナーにマッチングするプリンター。そこで今回は、製版メーカーのパッケージデザインなどを手がけるアートディレクター、河西達也さんに同機を試用していただいた。

河西さんは手がける商品パッケージは、新しさもありながらどこか懐かしく、手に取りたくなるものが多い。そんな印象的なパッケージデザインを支える一つが、河西さんの色に対する強いこだわりだ。自ら印刷現場に赴いて熟練した職人と話し合いながら、商品がより魅力的に見える色や紙を求めて時

## 実制作物と出力見本との比較

業界メーカー株式会社シクレレイの洋菓子ブランド「フランセ」の商品パッケージと「SC-P5050」で出力した結果、パッケージ現物は特色指定はしているものの、実際は入稿後に印刷所で各調査をしているため、仕上がりの色はPANTONE E見本帳に含まれる色と違うはあるが、平真のように「SC-P5050」の出力見本とカラーチップを比較する色再現の高さがよくわかる。「早い段階で特色をシミュレーションできるのは大きな魅力。色のイメージや方向性を認めるのに役立ちそうだ」(河西さん)



間の許すギリギリまで調整を重ねることも少なくないといふ。

「その際に大切なのが、こちらがイメージしている色をいかに共有してもらおうかです。普段クライアントに提案するカンプや印刷会社に提示する色見本は事務所のレーザープリンターで出力していますが、色再現性がそれほど高くないので大まかな目安にしかならず、言葉で説明するなどして補っています」

## 仕上がりの色の イメージが共有できる

そこで、さっそく河西さんは手がけてい る業界メーカー株式会社シクレレイの洋菓子ブランド「フランセ」の商品パッケージを「SC-P5050」で出力してもらったところ、「こちらがイメージした色に近い色が出て いる」と好感を抱いた様子。とくに形度 の高い色や優しい雰囲気の中間色もくすん だり色が転なりせず、再現されたのには驚いたようだ。

「これだけ近い色が出せば色見本としての精度も高まるので、クライアントや印刷会社と色のイメージを共有しやすくなると思 います。フランセのパッケージは通常のプリ ンターでは出しにくい色を多 用しているので、今までは、 こちらでイメージしている 色をクライアントや印刷会 社と共有することが難し かったのですが、もし 「SC-P5050」 が事務所にあれば、会社でプリ ントした色である

### 程度イメージを

共有できそうです。私たちのような 仕事にはすごくプラスになるのではないで しょうか!※特色のシミュレートなどはソフト ウェアRIP「EFI Fiery eXpress」との 組み合わせが必要。

## 階色を生かした カンプや色見本に近づけ

さらに「SC-P5050」は、印刷会社でイ ンクジェットブルーフとして使われている A2サイズモデルの大判プリンターだからこそ、安心して特色をシミュレーションでき る。PANTONEカラーチャートにおいては 99%のカバー率を達成し(バイオレットイン クを搭載する「SC-P5050V」の場合)。ラ イトグレーインク搭載の「SC-P5050G」では 98%。※測定条件はEPSONのWebサ イトを参照)、パッケージなどで多用される特 色の多くをシミュレート可能。実際に出力した 特色を見た河西さんは「DICのカラーチップ を並べて比較すると、再現性の高さは一 目瞭然ですね」と語る。

「普段はレーザープリンターで出力したカン

プや色見本にカラーチップを添えて指定し

ていますが、これならチップがなくともクラ

イアントや印刷会社と色に関するコンセンサスを得やすいと思います。色見本とチップ

の色が異なることで起こりがちな混乱も

避けられますし、こちらの意図も汲み取ってもらいややすくなるので、印刷現

場で調整を  
重ねる工程をぐっと短縮できそ  
うです」

それに加え「デザイン工程でイメージに近 い特色を選びやすくなる」のもポイントだと 河西さんは指摘する。

「わざわざ頭の中でカラーチップの色に置き 換えてみなくとも目で見たままで『イメージが つかめますから、あとで『イメージと違った』 ということが起こりづらい。指定した特色が 使いないととなった場合でも代わりの色を探しやすくなりますし、逆に『こういう色には したくない』という方向性も決めてやすくなり ます。早い段階で色のイメージを詰めておく ことができる点は大きいメリットですね。説得力のあるカンプや色見本の作成には 大いに役立つのではないかと」

商業印刷向けの本格的なカンプ制作や特 色のシミュレートが仕事場で可能になるエプ リンの「SC-P5050」は、デザイナーの実 作業の強い味方になってくれるだろう。

## INFORMATION



### カンプや色見本のシミュレートが できる10色幅プリンター

#### SC-P5050 エプソン版面

最大A2サイズの用紙にまで対応した大判インクジェット プリンタ。本体サイズW863(W)×T76(D)×H405(H) mm。質量約42kg。オレンジ・マゼンタ・シアンの3色の 藥料・インク(Ultra Chrome HDインク)を搭載しており、 肌やかなグリーンやライムの色域と、イエローからレッド の色域がないのが特徴。ライトグレーインクを搭載した青から紫 の色域も広げ、「SC-P5050V」の2モデルがあり、後者 はPANTONEカラーチャートの99%をカバーしている。

税込: 321,840円

## 河西選也

【かさいたつや】アートディレクター。  
1980年福島市出身。美術デザイ  
研究府プロダクトデザイン学科  
卒業。2010年、株式会社 THAT'S ALL  
RIGHT.立ち上げに参加。手で触れ  
られる範囲の領域をこよなく愛し、幅  
広い業界のブランディング、CI、VI、  
監修・接觸ツールや、飲食業のブラン  
ド開発など、幅広く手がける。



# 人と人

hit      to      hit

クリエイター2人のテーマトーク

session 44

石井 龍[THINKR] × 三木一馬[ストレートエッジ]

theme

「クリエイターの活動を支え抜げるプロデュース」

クリエイションに携わる者同士の会話から、  
アート・グラフィック・カルチャーの今を浮き彫りにする、  
対談特集「人と人」。  
今回ご登場いただるのは、今年からクリエイターの  
マネジメント部門を立ち上げたTHINKRの石井 龍さんと  
ライトノベル作家のエージェント会社、ストレートエッジの  
三木一馬さん。それぞれのプロデュース観について語ってもらった。

- 石井 龍 足立穂子
- 三木 一馬 谷本 夏 [studio track72]

三木 僕は去年の4月にKADOKAWAを辞めて、作家のエージェント会社、ストレートエッジを立ち上げました。在職時代はいわゆるラノベである電撃文庫と、ライト文芸のメディアワークス文庫の編集者でした。loundrawさんはメディアワークス文庫で挿絵を依頼したのが知り合ったきっかけです。そのloundrawさんが大学卒業を機にTHINKRに所属することになって、マネジメントの窓口を石井さんが担当するということではじめてお会いしたんですね。

石井 僕はTHINKRの前身であるANSWRの時代にインターンとして入社してから、ウェブマガジン「PUBLIC-IMAGE.ORG」の編集やライブストーリングスペースを運用する「2SD」の創設などに参画してきました。

去年4月にANSWRがTHINKRにリニューアルした際に、POPCONEという、ポップカルチャーの領域でデザインからIP(知的財産)創出を目指すチームを立ち上げました。その一年後に三木さんとの出会いのきっかけであるloundrawさんがTHINKRにジョインすることもあり、次のステップとしてマネジメント部門を正式に設立したんです。

三木 素朴な疑問なんですが、どうすれば石井さんみたいなおしゃれな生き方ができるんですか？ 今も、聞いたことないにカタカナや横文字の格好いいワードがいっぱいだし！

石井 全然おしゃれじゃないですよ！(笑)

化事が、ということでえて事例を出しますと、クリエイティブ的に隙があったアイドルのクリエイティブなどは、当時のANSWRが「デザインを意識的に整える」という文脈を牽引してきた自信がありますね。ただし、デザインはゼロから何かを生み出すことではなく、ヴィジュアルの領域で適した情報整理を行うことだと思うので、おしゃれにすることが一番ではないと思います。アイドルとデザインのように距離があるものを手がける

## 石井 龍

Ryu Ishii

クリエイティブスタジオ「ANSWR」、ソーシャルTV局「2SD」を経てデザインコンサルティングファーム「THINKR」へ。クリエイティブチーム「POPCONE」における制作部門ビマネジメント部門を統括する。これまでに1,000名を超すクリエイターと協同プロジェクトを推進するなど、異なるカルチャーのクリエイティブをキットワークするプロデューサー・マネジメント。うどまる、美沼彩子、loundrawを担当。  
[url](http://ihinkr.jp/) ihinkr.jp/



のは好きですね。

三木さんは編集者を志した時に、ゆくゆくは作家になりたいとは思わなかつたんですか？

三木 曽の編集者にはそういう人もいましたが、僕、そもそも国語が苦手だったので、作家になろうとか全然考えたことはないですね。理系の大學生だったんですが、人生、一度しかないしエンタメの仕事をやってみたいなとテレビ局やレコード会社や出版社を受けたら、メディアワークス（※KADOKAWAと合併する以前の会社）にしか受からなくて。社長曰く「ギャンブル枠」の採用だったとか（笑）。二年目から電撃文庫に配属されて、そこでは初めて小説を読んだんです。

最初、ラノベという商品が一巻完結で終わらずに「次回に続く」となっているにすごく衝撃受けました。一般文芸ではありえない構成でしたから。よくよく読み込んでいくと、キャラクターをピンチにさせて、敵やライバルを出して、そいつらと戦って、また次の巻が出てくる……。これってマンガのコミックスの構成と同じだから、ラノベの編集はマンガの編集と思えばいいんだと気づいたんです。僕は「週刊少年ジャンプ」が好きだったのでも、「島山明のヘタッピマンガ研究所」などの作中に出てくる編集者を勝手に「最強のデキる編集者」とイメージして、ラノベの編集を始めました。

石井 僕は、小さい頃からアーティストやスポーツマンなど、表舞台に立つ人をすごくリスペクトしていて。そういう方たちと一緒に仕事をしたいなどずっと思っていました。今、チームを組んで働くことが多いですが、僕の働き方はバンドのイメージに近いなと思っていて。バンドはメンバー以外にもたくさんの方がチームとして関わり進むプロジェクトなので、そのクルー感がいいなと。そのクルーのなかで物事を決める役割を担う人になれたらと思っています。

## 〈媒体を編集する〉とは？

石井 三木さんは今どのようなお仕事に取り組まれていますか？

三木 媒体にとらわれるのはなく、「媒体すらも編集していく」のが僕の仕事。コンテンツを主軸に置いて、それから広げていくメディアに制限を与えない。小説はもちろん、マンガやゲーム、アニメやミュージカル、VRやAIにも展開する、そんなIPプロデューサーをやりたいと思って立ち上げたのが、ストレートエッジです。

ありがたいことに、前職のKADOKAWAからも円満に退職できて、過去の担当作品を引き継がせていただいています。既存のコンテンツの出版権や二次商品の独占窓口は当然KADOKAWAですが、たとえば、「魔法科高校の劣等生」、「ソードアート・オンライン」、「とある魔術の禁書目録」といった作品の小説媒体の担当、マンガの監修やプロデュース、ゲームやアニメのプロデュースなど、全部まとめて統括して各コンテンツの範取りをさせていただいています。アニメだと必ず製作委員会方式で複数の会社と一緒にチームになるんですが、そのなかで各社のハブ役となり潤滑油として動いています。

石井 僕の仕事はコンテンツ寄りではなく、アーティスト寄りかもしれません。プロデューサーとしてデザインの企画を出したり、そのデザインを実現させるためにチームを組んだりと、直接制作内容に関与することもあるれば、スタッフの布陣によっては予算管理や全体の統括に専念するだけの時もあります。アーティストがからむ案件では、なにをしたいか、どう作るかというのは全て作家のアイデアが出発点になるので、マネジメントという立場から意見を伝えることも当然ありますが、基本的にはそのア



## 三木一馬

Kazuma Miki

作家のエージェント会社、ストレートエッジ代表取締役。契約作家の担当編集と、作家が生み出すIPのプロデューサーもつとめる。担当する主な代表作として、「ソードアート・オンライン」「とある魔術の禁書目録」「魔法科高校の劣等生」「アケル・ワールド」（すべて電撃文庫）などがある。  
[url straightedge.jp/](http://straightedge.jp/)



「デザイン会社として関わる中、成長していくコンテンツを横目にずっと見てきたんですよ。その核となるものをより近くで作り上げていきたい。でもまだ手探りの状態です」

——石井 龍

イデアを実現するためにサポートするなど、一緒に協力している感じです。場合によっては、自ら手を動かすこともありますし、プロデューサーという立場でアーティストをどう広げるかを考え、本人に提案もします。なので、プロジェクトの座組みによって、自分の開拓方を柔軟に変えていきますね。

**三木** THINKRの場合、クリエイターのブランドマネジメントをするんですよね。僕たちは、それがキャラクター相手、というだけなんですよ。「ソードアート・オンライン」だったら、主人公のキリトやメインヒロインのアスナ。そういう架空のキャラクターをブランディングしていくので、その立ち位置の違いが少しありますよね。

石井 ストレートエッジが契約する作家さんたちは、おもに小説家だと思いますが、それはなにか意図がありますか?

**三木** 僕の担当が小説の編集者だったからというのが理由ですが、結果としてはビジネス展開にすごく有利だなと思っています。どっちが優れているという話ではなく、あくまで傾向なんですが、マンガはとにかく生み出すのに時間がかかる。全10巻構成だったり、月刊誌のマンガだと完結までに5年以上かかります。一方、小説はもっとスピーディです。発行部数の違いはあれど、第3、4冊出せば、二年とかからず10巻も出せて、しかもシナリオ量だけなら小説のほうが圧倒的に詰め込まれています。つまり、小説は知的財産のIPの創出速度が早いんです。

おかげで、文字媒体のストーリーは著作権法でしっかり保護されているという面面もあります。たとえば舞台の場合、衣装デザインや演出の著作権って実はすごく嚴格なんです。でも脚本はすごく守られています。なので、文字で書かれたストーリーのIPを持っておけるのは、今後のライセンスビジネスにおいてすごく有利なんです。

石井 そういう元になるコンテンツの意匠を整えるのがデザイン会社の仕事なのですが、関わるなかでどんどん大きくなっていくコンテンツを横目にずっと見てきたんですよ(笑)。なので、核となるものをより近くで作り上げていきたいなと思います。会社としてマネジメントの領域を広げていく発展をして今に至っています。でもまだ手探りの状態ですね。会社のチーム編成はどうされていますか?

**三木** 作家IPごとにチームを分けています。「ソードアート・オンライン」は

作者の川原 輝IPですので、川原さんのエージェントが担当します。どんな媒体でもそうです。その著者が生み出すものは全部担当しています。

### オーダーメイドのマネジメント

**三木** 普段、マネジメントしているクリエイターの方とどのようにコミュニケーションしていますか?

石井 loundrawくんの場合は、圧倒的な向上心があり常に変化しようという構えなので、R&Dをずっと一緒にし続けているようなイメージです。本人もプロデューサー的な側面があるので、客観的に、お互いに意見を出し合っています。彼はイラストレーターからキャラクターやスタートしていますが、アニメや漫画、音楽など様々な表現活動にも関わり始め、イラストを軸にしつつも「イラストを描くことだけがloundrawの特徴ではない」という意識が強い。クリエイターとしての軸をすごく求めるなかで、幅をプロデュースすることは僕らの得意分野でもあるので、彼の表現したいことがより伝わりやすいように私服や髪型など彼のビジュアル面まで一緒に考えています。本人が細かいところまで統制をとりたいタイプなので、すごく突き詰めて提案します。

イラストレーターのうとまるさんの場合は、自分が表現したいことを追求したいという意識が強いと思います。なので、うとまるさんの感性に響くきっかけを知るために「なにをしたいですか?」とひたすら掘り下げるような会話をしています。ワークスタイルが多様化しているので、それぞれオーダーメイドの接し方をしていますね。逆に制作チームのほうは個人の考え方よりも組織としての統制を優先しているので、細かい取り決めやルールがあるんです。三木さんはどうですか?

**三木** ほとんどの作家って、売れる前はさらばやかな人生なんて送っていない。自分が面白いと思ったことを自分なりに書いてみて、なんとなくわかってくれる人がいるといいかなと考えて、作品を発表したり、投稿したりしています。そういう方との最初の打ち合わせって、僕のような今まで面識もないあやしい第三者が、作家の大切にしているものをほじくり返そうとする作業が、「打ち合わせ」なんです。なので、基本的に作家は天岩戸の中にいて、僕のほうから、真摯に誠心誠意、しっかりと接しな

「作家に初めてお会いする際は、作品について本人より詳しくなる、という想いで勉強します。作品を読み込んだ話ができて、天岩戸を少し開けてくれて、はじめてスタートできる」

——三木一馬



いと気分を寄せてしまうと思っています。

僕の場合、電撃小説大賞に応募してきた、まだアマチュアの人とお仕事をすることが多かったので、作家に初めてお会いする際は、事前に過去の作品を全部送ってもらって、全部読んでおきます。そして、できるかぎり、作品について作家さんより詳しくなる、という想いで勉強して打ち合わせに挑みます。作家は、基本的に読者以外には心をゆるさない。でも、「あのキャラのあのシーン、どんな気持ちで書いたんですか? 僕はこう思いましたけど」と、ちゃんと作品を読み込んだ話をることができれば、「この人はこっち側の人間なのかもな」と天岩戸をちょっと開けてくれる。そうしてはじめて「よし、じゃあ、一緒に面白い話を作りましょうか」とスタートできるんです。もちろん、そんな細かい人はばかりではないですが、なるべく最悪の状況を想定しています。

### 代打でホームランを打てるように

**三木** 今は「俺たちは、こういうカテゴリーでこそ勝負をしたいんだ!」と言しても、市場がそうでなければ通用しなくなっている。昔は各雑誌が力を持っていたから、市場を操っていたけど、いまはそんなトップダグアンはなかなか難しい。ボトムアップのコンテンツが求められていますね。

そんな状況のなかで元気なのは、やはりアキバ系のオタク層のカルチャーだと思いますね。海外でもすごく人気が出てきています。だから、僕にとってはすごくいい時代が来てるな、勝負しやすくなったりなど。アイドルも一般の人が受け入れるハードルが低くなったり、女の子にとって

AKB48や『ラブライブ!』が好きって言う時代。だから、THINKRがアイドルの仕事に関わっていたりするのは、すごく強みなんじゃないかな。

**石井** ちなみに、三木さんがコンテンツを作る時はどのような指標で成功したと判断しますか?一番売れることがありますか?

**三木** まず、ちょっと近くの目標として、自分たちの主戦場である市場で人気をとらないといけない。そのあと、ちょっと遠くの目標としては、その作品がアニメ化されたら、アニメで人気になること。やはり小説総体は市場が狭すぎて、アニメ化されないと作品の存在自体を知らない人たちが山ほどいる。その傾向は今後も顕著になると思います。コンテンツが増えすぎているので、一般ユーザーも含めて「YouTubeで流れてるから知ってる」という人たちしかいなくなるかもしれない。そこで認知してもらえるように広げていこうが大切だと思っています。

そして、今の仕事、エージェントやマネジメント業でいちばん厳しいのは、代打で常にホームランを打たなきゃいけないこと。昔は版元にいたのでは、1割ぐらいの打率でも十分だったのが、今は「この人」を売らなきゃいけない。

**石井** 本人の考え方次第では「ホームランは打たなくともいい」という判断が生まれることもありますよね。「では、ヒットをいっぱい打ちますか?」と話したり、その人に合った関わり方を考えていかながら、必要だとと思うことを提案していくというのが、共通して考えているところのかなと思います。

勝手ながら、何かを生み出す方にはできる限り長く、継続して活動しき続ければいいので、そのサポートができると思っていました。



ストレートエッジとTHINKRが共同開発した、イラストレーター・loundrawの初回原画「夜明けよ!前の夜へ」が9月にGALLERY LE DECO(法音)で開催された。THINKRでは特設サイトや開録などのデザインも担当。  
「君の移動をたべたい!」(住野よしと、双葉社刊)など大ヒット小説の絵画をはじめとしたイラスト作品の展示のほか、本人のライブロイドングも座席を博した。  
url: [yokiumi.loundraw.jp/](http://yokiumi.loundraw.jp/)



三木さんは会社を立ち上げ、ストレートエッジ社の最初のIPとして打ち出した作品「あおぞらくむけりら」。小説家・三木 緑さんのショートストーリーをもとに、loundrawがマガジンを担当。同氏のpixivで連載されている「インディーズミック」。他の人の体を乗り取ることができる能力をもつて清く(得点高)いる青年と(得点低)となつた少女の、らはぐで切ない交流が描かれる。  
url: [www.pixiv.net/user/727547/stories/723/](http://www.pixiv.net/user/727547/stories/723/)

特集

アニメを観たり、語るのは楽しい。



でも……

# 撮影

を知るとその200倍は楽しい!

アニメの作画に慣れれば、その魅力をよく知っている人は多いだろう。

しかし、アニメの撮影についてはどうだろうか

この特集で注目するのは、まさにその「撮影」の「撮影」タイプについて。

作画がアニメーションの動きや表情を引き立てるものだとするならば、

撮影はキャラクター重要なあらわしの素材を取りまとめ、映像としての迫りや演出を加えるもの。

映像の完成度を高めるさまざまな技術や、その考え方を知れば、

アニメを観たり、語ることがもっと何倍もいや何百倍も楽しくなるはずだ。

●原アーティスト オレンジ  
『TVアニメ「魔女の宅急便」』

## 撮影処理 が魅力を引き出した あのアニメの名シーン

この特集でテーマにしている、アニメーションの「撮影」。撮影ではさまざまな手法を組み合わせて、シーンをより映像として印象的に、美しく仕上げていく。まずは撮影によって魅力が引き出されたアニメのシーンを、撮影処理や効果に注目しながら見ていこう。

圧倒的なエネルギーが  
光の輝きとなって溢れ出す  
『交響詩篇エウレカセブン  
ハイエボリューションⅠ』より

## 透過光

## ピントとボケ

雨粒が地面を跳ねる  
繊細な表現に感情が揺さぶられる

『言の葉の庭』より

©Makoto Shinkai / CoMix Wave Films

©2017 BONES / Project EUREKA MOVIE

作中で形象的に描かれている「雨」の  
描写。このカットでは被写界深度をか  
なり浅く設定し、ピントが合う範囲を  
取ることで、地面で跳ねる雨粒の一つ  
一つをつぶさに描き出している

『言の葉の庭』

製作年: 2013 / 原作・脚本・監督: 新海  
誠 / アニメーション制作: 製作: コミック  
ス・ウェーブ・フィルム



KLF(人型機動兵器) ニルヴァーナのコックピットで、アクリベリエンスという通常状態を体験するレンジンとエウレカ。ニルヴァーナから放出されたエネルギーが、クロス波過光の巻きとなって画面を満たしていく

#### 「交差誘導エクレカセブン ハイエボリューション1」

製作年: 2017 / 脚作: BONES / 美監督: 京田知己 / 脚本: 佐藤 大 / キャラクター・デザイン: 吉田麻一 / アニメーション制作: BONES / 監修: ショウゲート

## エフェクト

鋭い剣の切っ先から  
描き出された閃光のような軌跡

『劇場版 ソードアート・オンライン  
-オーディナル・スケール-』より

作中のヒロイン、アスナの冒撃シーン。レイビアの切っ先が青い光の尾を引き、その閃光のような軌跡が目に焼きつく。両脇には3種類のパーティクルがあり、勢いのある飛やかなシーンに

「劇場版 ソードアート・オンライン  
-オーディナル・スケール-」

製作年: 2017 / 脚作: 川原 誠 / 監督: 伊藤智彦  
アニメーション制作: A-1 Pictures / ゲンブレックス



©2016 川原 誠/NADOKAWA アスキー・メディアワークス刊/SAO MOVIE Project



# 広角レンズ

二人が立つ情感あふれる風景の  
ダイナミックさにのまれる

『傷物語〈I 鉄血篇〉』より

向こう岸にある巨大な工場群を背景にした。主人公の阿良々木 嵐と、羽川 真が初めて出会うシーンの一幕。広角レンズの広い画角と歪曲されたバースが、シキマスコープサイズの画面と相まってダイナミックな恰好になっている。

「傷物語〈I 鉄血篇〉」

製作年：2016／原作：西尾維新／脚本：新房昭之  
監督：庵野秀明  
アニメーション制作：シャフト／アニプレックス

# 望遠レンズ

演奏の息遣いや気迫までも  
目の前で感じ取れるような演出  
『劇場版 聲け！ユーフォニアム  
～届けたいメロディ～』より



©吉葉麻耶／講談社／アニメックス・シャフト



©武田綾乃・生島社／『聲け！ユーフォニアム  
～届けたいメロディ～』

北宇治高校、吹奏楽部の部員たちによるコンクールでの演奏シーン。望遠レンズはクローズアップだけではなく、楽器を広く見て見せる効果があり、序列して演奏する部員たちの気迫が伝わってくる

『劇場版 聲け！ユーフォニアム  
～届けたいメロディ～』

原作：2017／監修：美田綾乃  
原作監修：五瀬立也 監督：小川大一  
アニメーション制作：京都アニメーション  
ーション／配給：松竹

# 太陽光／レンズフレア

窓に降り注ぐ静かな日差しで  
浮かび上がる二人のシルエット  
『ひるね姫～知らないワタシの物語～』より

学校で主人公の森川ココと  
友人のチコが話すシーン。窓か  
ら夏の明るい日差しを差しこ  
み、二人のシルエットを浮かび  
上がせる。撮影処理で入射光  
と呼ばれる、光の筋による演出  
がドラマチックだ

「ひるね姫～知らないワタシの  
物語～」

製作年：2011／原作・脚本・監  
督：寺山康治 アニメーション制  
作：シグマ・エムティ・バップ

# 塵／パーティクル

漂う火花に臨場感を感じる  
荒廃した空間のアトモスフィア

『BLAME!』より

作品冒頭、無い来るセーフガード  
たちを破壊した主人公、暮炎。重  
力子装置射出装置による攻撃の  
迷津として空中を舞ううずくま  
な火花が、場の空気感や臨場感を引  
き出している

『BLAME!』

製作年：2011／原作：武蔵船 真  
也／監督：黒澤清之／アニメーション制作：  
シリコン・ピクチュアズ／キングダム  
コード

# 手描き素材

コミカルなシーンにも厚みを出す

ケレン味の利いた土埃

『キルラキル』より

©TRIGGER・中島かずさ／キルラキル製作委員会



新1話で出会った主人公の姫  
理子と、やがて恋愛となる満腹  
朝マコ。なにげない土埃も、よ  
く見ると裏のタッチを生かした  
手描き素材を重ねることで表  
現されている

「キルラキル」

制作年：2013～2014／監督：  
今石洋之 シリーズ構成：中島  
かずさ アニメーション制作：  
TRIGGER／アニフレックス

©Tsutomu Nihei, K-I DANSNA/BLAME! Production Committee.



# INTRODUCTION 01



# 撮影とは? アニメーションの 映像美を生み出すもの

2016年の大ヒット作となった新海誠監督のアニメーション映画『君の名は。』読者の皆さんにも記憶に新しいことだろう。感動的なストーリーとともに、なにより映像の美しさで多くの人に注目される作品となった。

その映像美を感じるのは、彗星が飛来するような壮大でダイナミックなシーンだけではない。灑や三葉の日常、そのなにげない一瞬を切り取っても、常に美しい光に包まれ、ドラマティックな空間が描かれているのが印象的だ。『君の名は。』の映像から感じられる光や空気感は、リアルである以上に、彼らの青春に彩られた日々をかけがえのないものとして鮮しく描き出している。

そして、まさにその空気感や臨場感を生み出す重要な工程が「撮影」なのである。

## アニメにおける撮影という役割

アニメの撮影と聞いて、どのような作業かすぐに想像がつく人は多くないかもしれない。

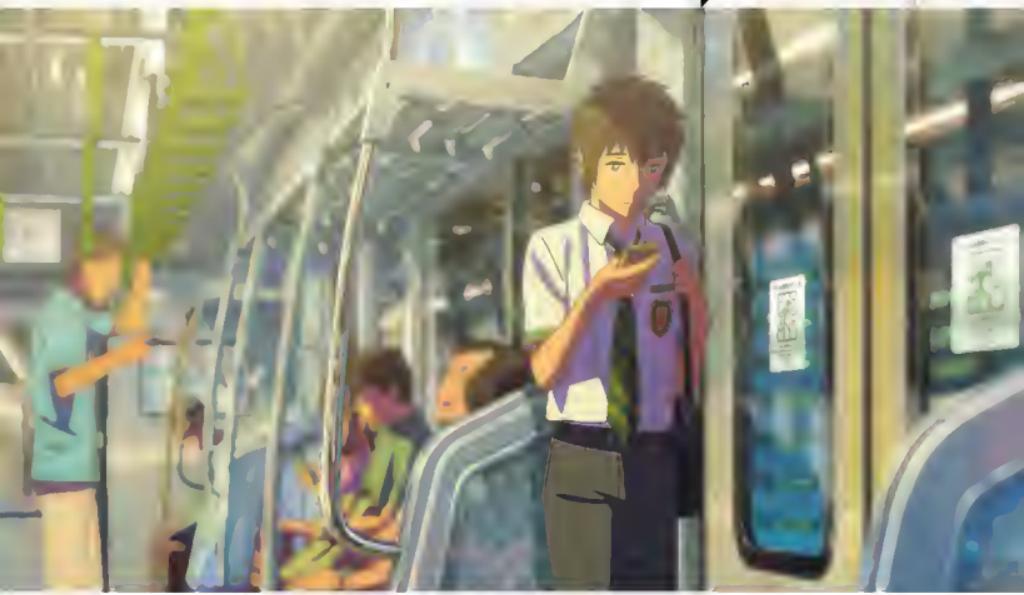
一般的なアニメの制作工程を大まかに追っていくと、まず物語のベースとなるシナリオがあり、それを基に映像の設計図である「絵コンテ」

を描く。絵コンテからカットごとのレイアウトを決め、キャラクターや場面に出てくるものの動きをアニメーターが「作画」し、作画に適切な色付けをする「仕上げ」を行う。一方、各カットの「背景」などシーンに必要な素材も作画と共に制作される。そして、それらの必要な素材を全て詰めて一枚の絵にまとめ上げ、調整やビジュアルエフェクトを加えて最終的な映像を仕上げていくのが「撮影」の仕事だ。

映像制作に詳しい人は「コンポジター」や「VFXアーティスト」などの役割をイメージする人もいるだろう。まさにその通りで、アニメ制作でこの仕事を「撮影」と呼ぶ理由については、次のページ( INTRODUCTION [2] )を読んでもらえば分かるはずだ。アニメを映像作品としてまとめ上げる、重要なクリエイティブな役割と言える。

特に近年、アニメの撮影がほぼデジタル環境へ移行したこと、本来「勤く絵」であるアニメーションに、実写で培われてきた映像技術やCGのテクニックが融合し、アニメーションの映像表現はとても豊かになった。例えばレンズの視界を





再現してみたり、光や空気感をよりリアルに描写したり、CGと組み合わせることで作画だけでは難しい大胆なカメラワークを実現したり……。

アニメーション監督ディビュー時から、デジタルアニメーションにいち早く取り組んできた新海誠監督は、特にそうした撮影での表現を効果的に使い、魅力的な作品を世に送り出してきた。それは他の多くのクリエイターにも影響を与えてきたことだろう。

### | 丁寧な仕事の積み重ねで生まれる映像美 |

そしてこの特集では、アニメーションの映像美を支えるものとして「撮影」に注目し、見どころを紹介していく。映像美を生み出すと言っても、撮影の役割は決して派手なものだけではない。集まった素材を間違いなく合成し、光を足し、影を調整し、フィルターで作品に統一感を出し……。一つ一つのカットを地道に、ぎっちりと仕上げていく根気のいる仕事だ。

その丁寧な仕事が映像全体のクオリティを上げ、さりげない工夫が作品の美しさを引き出す。撮影を知ると、「なんとなくいいシーン」だと

思っていたものが、膨大な情報量を持つ映像に感じられることだろう。すれば200倍、作品を深く楽しむことができるアニメの「撮影」について、特集を通して理解を深めていこう。



『君の名は。』

邦実動員数1,900万人を超える大ヒット作となった。少年と少女の、ひと奇跡の物語。山深い田舎町で暮らす三葉は、ある日、島田らぬ男の子になっている夢を見る。一方、東京の高校生、麗の夢の中で山野の町の女子高校生になっていた。やがて二人は、夢を通してお互いが入れ替わっていることに気づく。

製作年 2016年|原作・脚本・監督 新海誠 アニメーション制作 コミックス・ワークス・フィルム+東宝/BD(スタンダード・エディション)5,184円 DVD(スタンダード・エディション)4,104円

### INFORMATION

### 新海誠展「ほしのこえ」から「君の名は。」まで

2002年、アニメ制作のほとんどの作業を1人で手がけた鮮烈なデビュー作「ほしのこえ」を発表。それから15年間のアニメーション監督・新海誠の軌跡をたどる巡回展が、11月から国立新美術館で開催される(以降も全国を巡回予定)。アニメの制作資料、作品を印象づける「言葉」や主題歌、そして映像の展示まで新海誠作品の魅力を知ることができ、かつデジタルアニメーションの映像表現についても理解が深められる機会となるはずだ。

#### 【開催情報】

URL [shinkai-makoto-tan.com/tokyo/](http://shinkai-makoto-tan.com/tokyo/)

会期 11月11日～12月18日(最終回休館日)

会場 国立新美術館 企画展示室 2F

入場料 大人 1,600円、大学生 1,200円、高校生 800円ほか



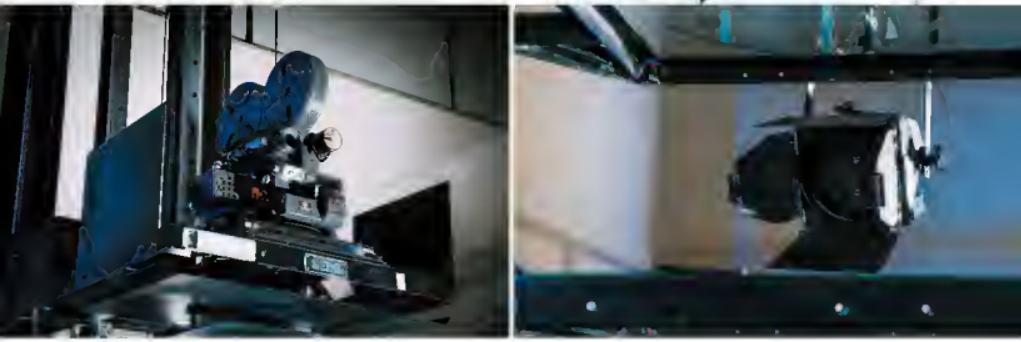
新海誠展  
ほしのこえから「君の名は。」まで

# 「撮影の歴史」

—セル画の時代に  
使われていた撮影台

●文 高瀬 司 ●村山 奥井 敦  
●伊藤 良一 株式会社 IMAGICA  
※撮影台はタジオシブリ 設置





アニメ制作において、仕上げ以降の工程におけるデジタル化が普及してから、すでに20年近く歳月が流れました。いまやアニメ制作に携わるスタッフのなかで、「セルアニメ」時代を体験していない世代がマジョリティで、なぜPC上で行うアジタルコンポジットのことを「撮影」と呼ぶのかは年々イメージしづらくなっている。しかし、「撮影」という名前が実態から離れててもいまだ残り続いているように、撮影技法として流遁している言葉のなかにもいま、アナログ時代の名残りは多い。「透過光(ト光)」などが典型的だらうが、「セルアニメ撮影台」のことを知らないれば、何が透過なのは見てこないはずだ。いま改めて、撮影台の時代を振り返ってみよう。

### | スタジオジブリのマルチプレーンカメラ |

かつてセルアニメは、撮影台と呼ばれる、垂直にそびえ立つ巨大な装置によってフィルム撮影されていた。画用紙に描かれた背景美術を画面に乗せ、その上に彩色したセル画を必要枚数重ねたものを、上部に取り付けられたフィルムカメラで1コマごとに撮影する。撮影指示書とも言える「タイムシート」に従い、目張りされた暗い室内で、撮影スタッフが指定のコマ数だけ撮影しては次の動きのセル画へと入れ替え、背景の乗った画面を数ミリずつスライドさせてはカメラワークを表現していく。

そのなかでも特に、セル画を縦・横だけではなく上下に動かすことで、画面に3次元的な立体感をもたらすものが、このページの写真にある「マルチプレーンカメラ」だ。ディズニーが

1933年に開発したそれでは、例えば同一カット内で上段のフレームに置かれたセル画から中段へとピント送りを行うこともできれば、それぞのフレームを異なるスピードで動かすような表現も可能であった。

写真的撮影台は、かつてスタジオジブリで実際に使用されたもの。長年ソブリで撮影監督・映像演出を務めてきた奥井 敏氏によれば、同社が小金井に新社屋を建てる際に計画・設計され、1993年6月に完成了2台のうちの一つだという。コンピューター・コントロールによって、手動では難しい複雑で繊細な動きを実行できるうえ、通常では上下にしか移動しないカメラが、横移動や回転まで可能なように設計されている。『平成狸合戦ばんばこ』から『もののけ姫』まで、デジタル制作以前のジブリ作品を支えた、高さ5メートルを超える日本最大級の撮影台である。宮崎 駿監督はこの2台を「大和」「武蔵」と命名。導入時にも将来のデジタル化の予感はあったので、「この規模の大型撮影台はこれが最後だろ」という思いから、最後の巨大装置になぞらえたわけだ。

### | 撮影台の名残りを残す撮影用語 |

この欄の最後に、少しだけ撮影台当時の技法を紹介しておきたい。通常の撮影台でマルチフレームの効果を模したのが「密着マルチ」。重ねたセル画や背景などの素材をそれぞれ、手前は早く、奥はゆっくりなど異なるスピードでスライドさせることで、ピントとは別の手段で遠近感を表現する技法だ。画面の一部を発光させる「透過光」は、撮影台の下から光を透過させ

て作るエフェクト。画面を外し、セル画や背景の代わりに、光らせたい部分に穴を開けた素材をマスクとして設置、それを本来の絵と多重露光させることで表現される。そもそも「多重露光」もアナログ時代の名残りで、いまは透明度を調整するだけで実現できる技法だが、当時は露出を調整しながら露光を重ねる回数だけフィルムを巻き戻し撮影する必要があった。奥井氏も「撮影にかかる時間は、重ねの枚数、カメラワーク、エフェクトなどさまざまな要素によりますが、最も影響するのは多重露光です。しかも仕上がりは現像してみないとわからない。失敗したらまた一からやり直します」と語るように、職人的な経験の蓄積が求められた。

対して、いま撮影はデジタルに置き換わることで、さまざまな制約が解除され、手軽に表現可能な領域は大幅に広がった。もちろん、アナログだからこそ可能だった表現法もあり、その一部は失われてしまっているのだが、そのことを知るうえでも、当時の表現への理解は欠かせないだろう。本特集では、アナログ時代の表現との差異にも、折に触れて注目していきたい。

### | 難解語彙 |

#### 奥井 敏

【まい・あつい】スタジオジブリ映像部エグゼクティブイメージングディレクター。1992年の『紅の豚』で撮影監督としてジブリ作品に初参加。1993年の撮影部発足と同時に、熱血グランジョン式ジブリ派へ転身し、撮影部部長に就任。その後『平成狸合戦ばんばこ』『もののけ姫』『ホーリック』となりの山田くん!『千と千尋の神隠し』『ハウルの動く城』『風立ちぬ』など、数々の名作で撮影監督・映像演出を務める。

# INTRODUCTION 03

## 撮影の現在

デジタル化で  
より高度な映像表現へ





フィルム撮影台から、PC上で行われるデジタルコンポジットへ。およそ21世紀へと時代が切り替わる頃を境に、アニメーションの制作現場は急速にデジタル化が進み、同時に撮影現場による技術・表現の追求が飛躍的に高まると同時に、その技術が世界で認められる。では、具体的には何がどのように変わったのだろうか。本特集で現代の撮影技術を紹介していくにあたって、なぜいまアニメーション撮影が面白いと言えるのか、その前提を確認しておきたい。

## デジタル化と表現の普及

現在、撮影の現場で主流のアプリケーションソフトはAdobe After Effects。米国アドビシステムズ社製の映像合成、モーショングラフィック制作などを行なうためのこのアプリケーションが、なぜ日本のアニメーションの現場で広く普及したのか。スタジオカラーの撮影監督、山田豊徳氏は、あくまで個人的な見解だとしながら「（プログラミングやスクリプトなどによる）カスタマイズ性の高いところが、日本人の持つ職人気質にあっていたのではないか」と語る。

特にそのカスタマイズされた機能や手法が、身の作業にのみ使われるのではなく、積極的にオープンにされてきたという。公開されることで機能や手法が広まり、それに刺激を受けた人々が新たなカタチを行い、再び共有され、こうした文化的土壤が、アニメーションにおける映像表現の底上げに大きく貢献してきた。  
西島：勝ち組かい

#### 監督の映像観を反映する

そして、一つ、撮影の選道について、山田氏は「両作とも複雑な関わり」を挙げる。それでは、どうやって、それを経て撮影処理の可能性が広がった撮影道筋が何が増加したということを、もう少し詳しく見てみたかった。そこで山田氏は例として、ダム工事の特徴である、デジタル撮影における「撮り出し」の可能性を上げて、元來の撮出しに、掛け撮影時代に比べて

演出が行う、撮影工程に入る前段階における素材のチェック作業のことだ。それに対して現在スタジオカラーで行われている「提出し」とは、監督に撮影監督が付き添い、画をどのように仕上げるのかをめぐり、1カットごと実際の作業場面を見ながら詰めていく作業のことだといふ。それによって演出家の狙いが、映像制作の最終工程を司る撮影セクションへより正確に伝わり、細部にまでこだわり抜いた調整・表現が可能になる。そして同時に、撮影監督が持つアイディアやテクニック、映像観も、よりダイレクトに作品へ反映されるようになる。スタジオカラーラーのTVアニメーション作品『龍の齒医者』の映像は、まさにそのプロセスから生み出されている。

ここで思い出すのは、前ページに登場いた  
がいたスタジオジブリの井汲 敦氏である。山田  
氏も尊敬するクリエイターの一人として名前を  
挙げた井汲氏は、撮影監督として役割を果たし  
続いたながら、撮影がデジタル化されて以降の  
近年のジブリ作品では主に、「映像演出」とい  
うクレジットで制作に携わっている。このことはま  
るで、アニメの撮影の立ち位置が、より演出の  
な映像のプランニングや表現手法の構築を求  
められてきたことを体現しているかのようだ。

かつてアニメーターなどの花形を影で支える、制作の裏方のように思われていた撮影は、いまやアニメの映像美を左右する、クリエイティブのより中心的なセクションとなった。撮影の世界を知ること。それはこれまで以上にアニメを深く、幅広く楽しむためのパスポートとなるべきだ。

四十七

山西農業

【やまだ・とよとく】株式会社カラーデジタル画所属の撮影監督。撮影監督としての主な担当作品に『魔の医師』、『キルラキル』、『天元突破グレンラガン』など。後に『うーさーの日々喜らし』(第1期)の監督。『シン・ゴジラ』にはスペシャル・コンペティションとして関わった。

デジタル化以前の撮影で使うアプリケーションは、Adobe After Effectsが主流。撮影時代とは違い、現代の撮影部にはPCとモニター、ペンタブレットが並ぶ。写真は『魔の麻雀者』を撮影する山田圭一氏。『魔の麻雀者』はP054で紹介

## 注目作の映像表現 『宝石の国』の 撮影を知る!

10月7日から放送が始まるTVアニメ『宝石の国』。京極尚彦監督のもと、

CGのアクションシーンなどを得意としてきたオレンジが制作に携わり、

3DCGアニメとして制作される本作は、原作の絵やキャラクターの印象を生かしながらも、  
CGならではの演出と美しい場面の変化、色鮮やかでリッチな映像に仕上げている。

このコーナーでは、そうしたアニメ『宝石の国』の絵作りや映像表現、

そして撮影のことについて、監督、VFXアートディレクター、撮影監督  
それぞれのインタビューをもとに掘り下げていこう。

### TVアニメ『宝石の国』

講談社「アフタヌーン」で定番中の人気マンガをアニメ化。人の形をした不思議の「宝石」たちと、月から飛来する謎の存在「月人」との戯いを描く、冒険を主軸脚本、シリーズ脚本を大野敏哉、キャラクターデザインを西田由美子が手がけるほか、電力のあるスタッフが多額参加。アニメーション制作はオレンジ。

制作年：2017年製作：吉川和也 監督：京極尚彦  
原作：アニメーション制作：オレンジ/東京

『宝石の国』の映像を見た方々は、まずその不思議なルックに「おやっ」と思うことだろう。もともと原作マンガのグラフィックな表現も独特な魅力を持つ作品と言えるが、アニメでは、それとも異なる映像ならではの新しい表現を打ち出している。まずは今回、TVアニメ化を手がける京極尚彦監督に、その絵作りへのこだわりについて話をうかがった。

——『宝石の国』はこれまでに観たことがないような新鮮なルックの作品だと感じました。特にキャラクターの髪の毛である『宝石』の透明感のある質感がすごく印象的です。

**京極** 宝石の質感表現は最も力を入れたところです。観てくださる方に「宝石がきれいだった」

と思ってもらえなければ意味がないというくらいの気持で大事に作っているので、そう言つていただけるとうれしいですね。キャラクターが全編3DCGなどもあり、作画では絶対にできないような表現を目指した結果、生まれたものです。

——原作マンガは、市川春子さんのグラフィカルな絵の魅力が特徴だと思います。そのような作品をアニメ化するにあたって、立体的な3DCGというスタイルを選ばれたのはなぜだったのでしょうか？

**京極** 横でも『宝石の国』の企画のお話をいただいた原作を読んだときは、平面性が非常に印象的だったので、当然手描きアニメという選択肢も考えました。ただ、そうしたグラフィカルな平面性を軸に組み立ててしまうと、どれだけがん

ばって映像化しても、原作の持つ絆の力には到底及ばないと思ったんですよ。アニメ化する以上は、市川先生の原作にはない何かを付け加えたいと考えていいなかで、3DCGを用いれば宝石の質感にアプローチすることも可能だなと思いました。

### あえてCGをリアルに寄せせる

——2D的なセルルック3DCGのキャラクターに対し、宝石を3D的なフォトリアル系で表現するとなると、バランスが難しかったのです？

**京極** そうですね。ただ、そこは今回思い切って攻めた部分で、むしろ当初はいま以上にリアルに、宝石そのものが頭に付いているくらいがないとすら思っていたんですよ。というのも、今回のアニメでは、少し浮いたくらいの3DCGをあえて用いるということを、僕のなかでのテーマの一つにしていたんです。もちろん基本的にはぬじむように調整していくのですが、同時に少し浮いたところが残るくらいのギリギリのルックを目指しています。

そもそもアニメにおいて「CGが浮いている」と言われるのはどういう状況かというと、CGが作用面に寄り添っていないときですよ。つまり作画が本で、CGが從であるという考え方が前提になっている。だから手描きアニメのなかでCGを用いるときはこれまで、なるべくCGっぽさを消そうと努力されてきました。でも僕は前々から、CGが作画に勝ってもいいんじゃないかと思っていて。

——それで宝石を印象的にされたのですね。

**京極** 終に今回は、オレンジというアニメの

### INTERVIEW

## 監督 京極尚彦 インタビュー

# TVアニメ『宝石の国』が挑戦する 観たことがないアニメへのこだわり

●脚本 編集部 ●文 高瀬 司 ●監修 谷本 夏 [studio track72]



### 白と黒のコントラストが美しい 市川春子による原作マンガ

『月刊アフタヌーン』で連載中の人気マンガ『宝石の国』は、不思議な世界観、ストーリーの面白さに加え、そのビジュアルでも人気が高い。くっきりとした白と黒のコントラストが美しく、めぐることにダイナミックな絵が目に飛び込んでくる。写真は、アニメでは第1話で登場する、シンシアが宝石を助けるシーン。原作を読みば双方のルックの対比も楽しめるはずだ

「宝石の国」/市川春子  
漫画・2013/講談社  
©市川春子/講談社



『宝石の国』で目指している方向性には、新たな表現にチャレンジできる余地がたくさん残っていると思うんです。

3DCGを専門に手がけたスタジオ初の元請け制作ということもあり、オレンジ得意領域を押し出していくことで、アニメのCGそのものが、もっと視聴者の方々にとってポジティブな存在になれないかという想いもありました。

——その試みに対して、制作される方々の反応はいかがでしたか？

**京極** やはり作画に関わる方のなかには抵抗を示される方もいましたね。特に、第2話から第3話にかけて登場する巨大カタツムリは、かなりフォトリアルに寄せたヌメヌメとした質感にしてもらったので「気持ち悪い」「これで大丈夫なの？」と（笑）。でも、僕としてはそういう驚きを持ってはしかったんです。実際、きっとアニメにCGを使われたし祭明前も、観た人は違和感を覚えるとともに、何か少し「おっ」と感じるところがあったと思うんですよ。CG業界で過去に働いてきた経験で言うと、違和感は意外とすぐ慣らすことができる。だから観た人に驚きの感触を残せることの方が重要なだと。

#### 異質なものを調和させる撮影

——お話を何うほどに、極めて珍しいアプローチなのではないかと感じます。

**京極** そうなんだと思います。日本の3DCGア

ニメでは、セルルックとして手描きアニメに寄り添う形が主流だと思いますし、世界に目を向けても、ピクサーやディズニーの3DCGによる技術レベルの高さには魅入りますが、2Dと3Dを混じり合わせるというアプローチはしていませんよね。つまり『宝石の国』で目指している方向性には、伝統的な手描きアニメや従来の3DCGアニメと並んで圧倒的な先駆者は存在しないうえ、新たな表現にチャレンジできる余地がたくさん残っていると思うんです。僕は前々からそこに魅力を感じていた。

そんななかで、オレンジに山本健介さんというフォトリアル系表現のスペシャリストがいたということが、今回のチャレンジの後押しになりました。山本さんはVFXアートディレクターとして、宝石の表現を中心に3DCGの質感作りを引っ張っていました。

——どのようにして現在のルックに辿り着いたのか簡単にうかがえるでしょうか。

**京極** 宝石に関して言えば、本来はそれ自体が輝くというよりはカットすることで乱反射してキラキラ光るものですし、完全なフォトリアルで表現してしまうと、髪が柔らかくなくなりでダメのようなどぶにぶにした質感のものに見えてしまったり、セルルックの部分から浮きすぎてしまったりと、問題は山本さんでした。試行錯誤を繰り返しながら、最終的には山本さんの提案で、髪の毛のなかに纖維状の素材を敷き詰め、それを亂反射させるという方法に行き着きました。

またその作業のなかでキーになったのがコンセプトアートです。2Dと3Dという対だけでなく、



#### 脚の美しさにこだわった 宝石たちのモデリング

キャラクターのモデリングでのポイントは「翼」の美しさだという京極監督。もともとスレンダーに描かれているフォルムの印象は保ちながら、肉感を表現できるようにこだわったとのこと

さらに第三の要素として、ジブリ出身の西川洋一さんに手描きのコンセプトアートをお願いしました。

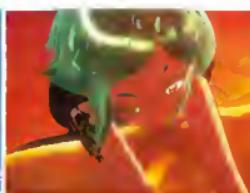
西川さんの絵は手描きならではの雰囲気が乗った温かみのある絵なので、それと演算で成り立つCGアニメを合わせることからも新しい面白さが生まれると思ったんです。それで、山本さんが質感付けしたモデルをチェックするときもよく、コンセプトアートの上に配置してみてなしを確認するようにしていましたね。

——異なる質感の素材を複数組み合わせられたというお話をですが、本編を拝見しても浮いているという印象ではなかったです。独特なルックだとは強く感じましたが。

**京極** 本来なら浮いてしまうの同士を組ぜ合わせたときに、その違和感を和らげてくれたのが撮影セクションでした。完全になじみ切る必要はないけれども、一つの映像作品として調和が取れている、そんなバランスへとビューワルをお化粧してくれたんです。今回、撮影監督をお願いした藤田賛治さんは、近年は大作劇場アニメにも引っ張りだこの名コンポジターで、最後の最後で異なる質感の素材を調和した映像に仕上げてくださって非常に助かっています。

#### フォスフォフィライトの豊かな表情

主人公のフォスフォフィライトは、宝石たちの中でも表現豊かなキャラクター。分かりやすい笑顔や怒り顔だけではなく、微妙なニュアンスの表情が丁寧に表現されている。ジムのような変な表情もフォスらしいポイントだ



## キャラとワークフローの試行錯誤

——後半では本作のワークフローを追いかねながら、作品全体についてかかがわせてください。まずコンセプトアートや質感付けの前に、キャラクターデザインとモダリングがあると思うのですが。

**京極** キャラクターデザインの西田渉浄子さんは、前に別作品でご一緒したご縁があり、「しかも原作がすごく好きだったもおっしゃっていたので、お願いしてみたところ快く引き受けただけました。その西田さんの絵があがった次が、キャラクターのモダリング作業です。

——監督からモデラーさんへオーダーを出された点などは？

**京極** 腿はこだわきましたね。宝石たちは瘦せ型のモデル体型ではあっても、もう少し肉感も出したいな。なのでモデラさんは、私物のフィギュアを貸したり像画を送ったりして（笑）。ファンションモデルのよう、エレガントさが醸し出されるようお願いしましたね。

——表情はいかがですか？

**京極** もちろんすごく力を入れた部分です。視聴者の方々に、ちゃんとキャラクターを好きになつてもらいたかったので、感情の移り変わりをしっかりと感じ取ってもらえるようエフェシシャルのバリエーションはたくさん作りましたね。あと女性的なキャラは肩回りにシワを作らないといった自分のなかでのルールが前々からあって、それも踏襲しつつ、キャラクターごとの表情の差別化もきちんと行うようにしています。

——またキャラクター間でも、宝石たちと金剛先生や月人ではルックが大きく違う点も気になります。

**京極** 宝石たちは質感まで見せたい一方で、月人は存在感を消さないといけない存在なので質感は入れず、人型をした石像みたいなイメージで（笑）、すごくシンプルにしています。凝る気になればいくらでもできたのですが、見ていて散らかるというか、どっちが主役かわからなくなってしまうなど。金剛先生も同様ですね。

——同時に演出部のお仕事もはじまっていると思います。これ以降の流れを、一般的な手描きアニメとの対比でご説明いただけるとありがたいのですが。

**京極** 「宝石の国」は従来の伝統的なアニメの作り方半分、新しい作り方半分という感触ですね。3DCGアニメの場合、生身の役者さんに実際に演技してもらってそのデータを取り込む

モーションキャプチャーで作られることが多いと思うのですが、

『宝石の国』の場合、絵コンテからはじめている点では手描きアニメと一緒にです。絵コンテの次に、それを繋げて映像化したビデオコンテを作り、それをもとにアフレコを収録、そしてCGアニメーターさんがその演技を参照しながらアニメーションを付ける。ビデオコンテは、絵や演技付けがそこに引っ張られてしまうという問題はあるのですが、それ以上にはじめて一緒に制作するチームでは特に、作品全体のイメージをスタッフ間で共有するのに役立ちました。

## 演出で印象をコントロールする

——CGアニメーションは、バトルシーンなどに頗るですが、非常に力が入っていますよね。

**京極** オレンジはメカアクションの実績がある、「動かすこと」を得意とするCGアニメーター集団です。なのでアニメーションに関しては、バトルシーンなどは基本お任せしつつ、僕からははじめに女性的な動きについていくつかポイントをお伝えしました。たとえば先ほどの脚で言えば、動きに関しては、ボルグはわざと蟹股にさせるけれども、ダイアモンドは絶対に内股にするとか。そういうところは絶対にしましたね。

——カメラワークも3DCG的です。

**京極** もともと業界に入って最初に関わった作品が3DCGアニメで、近年もよく3DCGのダンスシーンを演出してますから、そうしたカメラワークの方が慣れてるんですよね。絵コンテを描くときも頭のなかで「次は回り込んで」みたいに立体的に考えるようになっていて、むしろ手描きアニメの絵コンテの方が、回り込みしたいところを、一度別のカットを読んでから寄る、みたいな変換をしながら不自由に描いています（笑）。

——ほかに演出されるにあたりこだわ正在いる点はありますか？

**京極** 僕は基本的なスタイルとして、テーマが分かりやすく、明確であることにこだわった演出を目指しています。今回も、アニメではフォスを中心、「いかに仕事を経て変化していくか」ということと「シンシャとの出会い」との二つを作品の軸にしています。実際、僕が絵コンテをやった第1話で言うと、大きなクローズアップはフォス以外ではやっていません。恐竜に、フォスが主人公だというのをわかつてもらいたいなと。原作の市川先生であれば、もっと独創的な



## 質感の研究のために集めた 実物の宝石たち

宝石たちの髪の質感をできるだけ実物の宝石に近づけたいという意図から、資料として買い集められた宝石や鉱石たち。登場キャラクターたちに対応したものを全て載えたといい。ちなみに希少なフロスファライトは、左下のケースに収まつた一番小さい宝石だ

——アングルや表現を用いられると思いますが、今回のアニメはビジュアルこそ特徴的にしつつも、演出や構成は王道を意識しています。

あとは印象の操作ですね。たとえば宝石たちの髪の毛のキャラクタは、実は一話数回30カットぐらいずつしかやってないです。目に付くシーンだけ撮影で置いてもらっている。でもそうすることで、観てくださる方は、宝石は常に光っているかのように補完してくださると思うんです。

——いまの話を聞くまで、その感覚でいました（笑）。プロダクションの最後にくるのが、先ほども少し触れた撮影になります。

**京極** 撮影も手描きアニメのときと比べ、今回のよう Fototrial 系の質感のものが素材になることで、表現できる領域がさらに大きくなっていると思うんです。3DCG作品であれば、カラーにラインに質感、シェードにハイライトなど、さまざまなレイヤー一個一個に対してコンポジットが組めてしまうし、実際に一部ではそういう処理をしてもらっています。そこまでやるともうTVアニメではなく、映画でやるようなレベルになってしまっている気もしますが（笑）、そういう撮影の新しい可能性までお見せできるのではないかと思います。

## 京極尚彦

【さとうごくたかひこ】1981年8月14日生。サンライズ DJにてCGエフェクトを修業した後、演出家へ。「アブティーリーズ&ブルムショーパート」の演出を担当。『ゾーライフ』では絵コンテ、演出、監修を務める。代表作品に「GATE 自衛隊」、彼の地にて、『新くわせいり』(2015年)、「おけるな！」あくのぐんだん!』(2017年)など。

# 『宝石の国』

## ビジュアルギャラリー

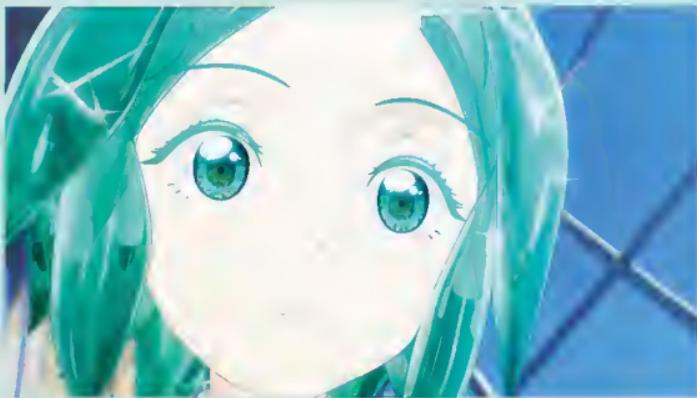
### 不思議な世界観と色鮮やかな映像美

はるか遠い未来、かつて存在していた生物が不死の「宝石」となった世界を描く『宝石の国』。人のような姿をした、全身が宝石のキャラクターたち。海や草原、宝石たちが暮らす「学校」、月から飛来して宝石たちを狙う「月人」。それらがアニメではどのように描かれていくのだろうか。第1話から、印象的なビジュアルのシーンを紹介していく。

●文 編集部



高瀬を出す特異体質のため、他の宝石から離れ、一人で夜の見回りを担当しているシンシャ。月明かりに照らされ、顔龜さが影を落とす。ロングショットではアナログなタッチの美術にも注目したい



主人公のフォスフォフィライト(通称、フォス)。硬度三半でひきわめて薄荷(はっか)色の美しい宝石。光が当ける宝石たちの発色の割合には、振作でも特徴的な放射状のきらめきが舞う。こうしたキャラクターたちは3DCGで描かれている



28人の宝石たちと、彼らを束ねる会員先生は「学校」と呼ばれる巨大な建築物で暮らしている。宝石たちはそれぞれ異なる硬度や性質を持ち、担当する仕事もさまざま。アニメでは一人一人の髪の質感が掛け分けられており、実物の宝石を資料にして研究したという

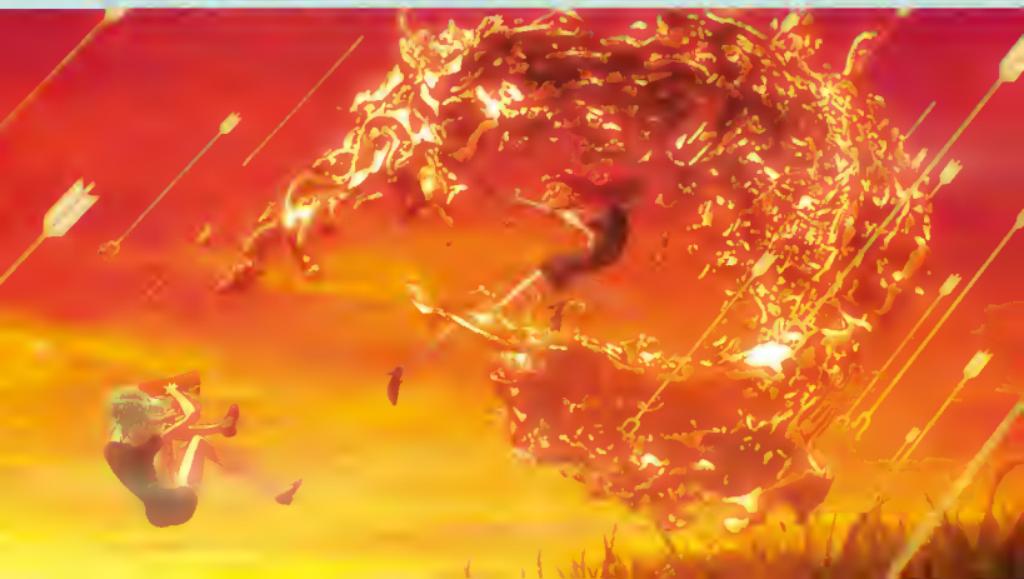




フォスを招って現れた月人と、体から出る  
毒液を撒って使うシンシャ。この毒液の描  
写は、3Dの流体エフェクトで表現されてい  
る。黄雀時の視界が漆むような光も美しい



宝石たちを招って、空の黒点から現れる「月  
人」。弓矢や槍のような武器で、宝石たちを  
削って持ち帰らざとする。形容のよう月人  
たちが黒い雲に乗り、大勢して飛れるシー  
ンの芸術なビジュアルも見どころだ



# 『宝石の国』のアニメのシーンが出来上がるまで

TVアニメ『宝石の国』は、ほとんどのシーンが3DCGをベースに作られている。また、CGならではの表現を生かせる質感を持つキャラクターたちが登場するため、CGから撮影の工程が、かなりシームレスにつながっているようだ。ここでは草むらで眠るフォスフォフィライトのシーンを基に、その映像制作の流れをダイジェストで見ていく。

●文 編集部

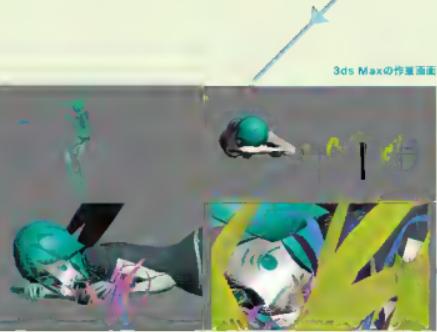


キャラクターのモデルを配置

Process A

## 3DCGのキャラクターと仮素材で場面を構成する

まずはCGアニメーターの工程から。シーンに合わせてCGモデルが制作したキャラクターの3Dモデル(このシーンではフォスフォフィライト)と仮素材を3ds Max上で配置。このあと移動や動作などのモーションもつけていく



## キャラクターとシーンごとの素材を合成

キャラクターの髪や手前にある草など、シーンに必要な素材を配置して合成していく。『宝石の国』は草履のシーンが多く出てくるため、何種類もの草の3D素材を使い分けているが、手前でアップになる草には個別にテクスチャを作成。このカットでは背景美術が見えないが、背景もこの段階で構成する



手前の草(左)と裏のテクスチャ(右)

Process B

## 3DCG上でのエフェクトなどを加えてレンダリング

髪の質感やライティング、草のぼかしなどを反映して必要に応じてエフェクトを加えてレンダリングし、3DCGの工程は完了。この時点ではベースのコンポジットがで言上がった状態と言える。髪や顔、目、それぞれのハイライトや影などかなり細かくレイヤーに分けた状態でAtmos Effectsに読み込み、黒闇へバトンタッチ



キャラクターのみのレンダリング



CG工事が完成

Process C



バラ(影)



上からのフレア(光)



キャラクターに当たるフレア

### 撮影で陰影やフレア、効果を加え さらに印象的なシーンに

ここからは撮影処理に移り、After Effectsでさまざま  
な撮影効果を加えていく。このカットでは、バラ(影)や  
フレア(光)、瞳の透過光を加えたほか、奥行きを出す  
ために手前と奥の草のぼかし具合を強調し、撮影を暗め  
にするなどの調整も行なっている。また、作中で特徴的  
的なキラキラ舞う光を目立つ位置に足した

Process D



撮影処理(バラ/フレア)を加えたカット

### カット全体にフィルターをかけて完成

細かな撮影処理を加えたのち、フィルターをかけて完成。青空の下ではくっきり、  
夕日のシーンでは温んだ感じに……などシーンごとの印象を整えていく。ここで  
は日差しが柔らかく回り込んでいるような、ふわっと明るいカットに仕上がった

Process E



VFXアートディレクター 山本健介【オレンジ】インタビュー

# セルルックの2D感と共存する 3DCGならではの質感表現を探る

『宝石の国』の絵作りを語る上で外せないのが、3DによるCG感とセルルックの絶妙なバランスだ。特にCGらしさを生かした部分、例えば「宝石」や「草」、「流体」の描き方は作品に大きなインパクトを与えている。その独特な質感設定を手がけたのが、VFXアートディレクターの山本健介さんだ。撮影の話に入る前に、『宝石の国』のルックがどのようにして生まれたのか、その横断の過程をうかがってみよう。

●原作 編集部 ●文 高瀬 司 ●写真 各本 夏 [studio track72]

——山本さんはVFXアートディレクターとして、特にCG面での独創性に関わられているとうかがいました。

**山本** 簡単に言うと、まずは各話の制作に入る前の段階での3DCGに関するルックディベロップメント。主にキャラクタなどのモデリング作業が終わったあとで質感付けですね。それと実作業に入ってからのVFX周りの作業を中心に行っています。その二つを合わせて「VFXアートディレクター」という肩書きにしていただきました。

——ルックを試行錯誤する段階から担当されているということですね。

**山本** 制作は2年ほど前から動きはじめたのですが、まず取り組んだのは「宝石」と「草」の質感を詰めていく作業ですね。西川洋一さんのコンセプトアートの上に、3DCGキャラクターと、擦れ跡く草を置いたテストカットを作って、監督と相談しながら映像のイメージを探っていました。そのときの岡が、その後の作品制作における一つの指針になりましたね。

## 検討を重ねた宝石たちの髪の質感

——まず本作で一番のキーとなるモチーフは「宝石」だと思うのですが、その表現でこだわられた点から教えてください。

**山本** はじめに監督から、宝石の質感はリアル寄りにしたいというオーダーをいただいたんです。ただ、キャラをセルルック3DCGにするというのもあらかじめ決まっていたので、そうなると、宝石に物体としての存在感があり過ぎると、セルの部分とのバランスが悪くなってしまう。な

ので宝石の透明感や反射・屈折の度合いと、セルとの刷染み具合とのバランスは試行錯誤を繰り返しました。

——途中経過の素材を拝見しても、初期と完成形ではルックが大きく変わっていますね。

**山本** 手法が徐々に整えられていったことが大きいでしょうね。初期はどうしても「CGのなかで何ができるか」という技術寄りのアプローチが中心になっていましたが、後半になるとついで「映像としてどう表現するか」に注力するようになっていきました。最終的に、作中の宝石の透明度は、実物ほど高くはしていません。透明に過ぎてしまうと、素の頭部が透けて見えてしまったりと不具合が出来てしまって。ただ当然な

から透明感自体は必要なので、そこを両立させる絶妙なラインを探るのが大変でしたね。

——さらにその髪が揺れ動くわけですかね。

**山本** そうなんです。特に髪の毛を、透明感があり、かつ動きの滑らかなものにすると、ややもするとダミのような柔らかい物体に見えてしまう。宝石の硬質さも出せないと検討を重ねた末、表面は柔らかに描れ筋く一方で、髪の毛のなかにシャープな纖維質のようなものを組み込んで、そのシルエットが内部で乱反射してキラキラと綺麗に見えるという方法論に落ち着きました。

——髪の毛の揺れに合わせてきらめく色彩も印象的でした。

**山本** 色の処理も難航した点です。ここでも、実





### ▶ 髪の質感設定が決まるまでの試作パターン(一部)

フオスの髪の質感を作り込んでいく段階での試作パターンの一部。<sup>A</sup>この段階では、束によって透明感や質感が異なるようになる。また全体的に柔らかくざわざわが持続。<sup>B</sup>では宝石らしい硬質さが確立されたところ。さらにCになると色合いが明るく、絵的なコントラストもついで最終形態に近くなるが、ツヤ感が強めでカットしたいた状態。ここからキャラクターハイライトや背景美術とのバランスを見ながら、やや落ち着いた印象にブランクアップしてい



際の宝石の反射・屈折を再現するとなると、見る角度や周囲の環境、ライティングによって色味が大きく変わってしまう。なので映したいものは映すけれども、映したくないものはカットできるよう設定すると同時に、粗った色へと髪の毛自体が発生する「自己紹介」を押さえにします。

て。そうして最終的に、周囲の環境のリアルな反射・屈折が反映されている部分と、色彩設計通りに発色するようコントロールした部分とのハイブリッドな質感に落ち着きます。

——色の調整にあたっては、色彩設計とも打ち合わせされたのでしょうか？お話をうかがう

#### ▶ フォスフォフィライトの髪の質感

宝石たちの髪の質感は、リアルな宝石らしい見え方と、2D的なセルルックの質感とのバランスを考えながら調整されたという。フォスの髪の質感は、なめらかで束感にまとまりながらも、髪の内側を反射させて硬質感などに見えるようにしている。不透明でありながらも透明白感を醸す。サテンスムーズなヘアがわがみある。



### ► MAKING 髮の質感表現

宝石たちの透明感がある  
髪の質感ができるまで

に、VFX側でかなり手を入れられているようですが、

**山本** 色彩設計の三笠(修)さんとは、「今回の3DCGキャラクターは反射、屈折が入るので、色味を設定通りには再現できません」とあからじめご相談していました。もちろんなるべく逸脱しないようにはしつつも、あくまで原版とそういう扱いにしていただいて、実際の質感付けによる影響は、こちらの判断にお任せいただいています。

——また髪の毛の光に関しては、質感やハイライトのほかに、宝石の輝きが記号的にトゲトゲの3Dパーティクルでも表現されました。

原作にあまり特徴的な表現はされず

**山本** 現場では「キラキラ」と呼んでいたのですが(笑)、原作での描かれ方が反射光というよりは、もっと形状のかっちりしたものだったので、それをなるべく忠実に再現するようにしています。具体的には、白くトゲトゲした立体物を、いくつかの形状のバリエーションをもって制作したうえで、撮影でさらに調整を加えながらパーティクルとして散らすことで、実体感がありながらグラフィカルでもある、独特的なバランスで映像化できました。

——関連するものとして、髪を通して売った宝石



硬度三半、割れやすく繊細な色彩を放つ

### ▶ フォスフォフィライト

前ページで質感の要領を紹介した主人公・フォスフォフィライト。透明感と、それを引き立てるような清涼感のある色合いが特徴的な宝石だ。非常に脆く衝撃に弱い特性を持ち、作中でも第1話から割れてしまうシーンが登場する

## ▶ MAKING キャラクターの質感設定

リアルな宝石の質感と  
キャラクターの特性をひもづける



毒液による液体表現が特徴的な宝石

### ▶ シンシャ

体から無意識に毒液を出せる、特殊な体质の宝石。宝石たちの中では珍しい「液体」の表現をするキャラクターだ。体から出る毒液は液体シミュレーションなどを活用して表現されるほか、髪もサラサラとした人間に近い質感のため、シンによってポリゴン(下左)とヘアー(下右)による表現を使い分けている



たちの肩に揺らめくように当たっているようすも印象的でした。こちらはどのような処理を?

山本 前に落ちるコースティクス(集光模様)も原作で描かれていた表現なのですが、CGによるシミュレーションだと、いかにもCGらしい見えた目になるため、それをいかにセルルックに落とし込むかは調整を繰り返しましたね。最終的な決断として、シミュレーションは行わずにノイズパターンを乗せることで表現しました。

### 宝石ごとの個性を表現

——ここまで主人公のフォスフォフィライトを例



にご説明いただきましたが、『宝石の国』ではキャラクターごとの個性が、髪の毛の質感の違いとしても表現されているように感じました。色合いはもちろん、形状やハイライトまでキャラクターごとに変えていますよね。

山本 そうですね。まず最初に取り組んだのが「フォス」で、そこで基本的な方向性を固めた

あとは、それぞれのキャラクターに対して、單に色を変えるだけでなく、モデルとなった宝石の質感を踏まえながら個別に調整をしていきました。というのも、ブリプロダクション時にメインスタッフで宝石博物館へリサーチに行ったのですが、そこで宝石ごとの個性を目の当たりにしてしまったんですね。その結果「ただ色を変



虹色の髪は原作のイメージを再現

## ► ダイヤモンド

硬度は高いが割れやすい。ダイヤモンドは、本物の宝石よりも原作のカラーイラストの設定に近づけて質感が設定されている。髪の表面を彩る虹色は、頭の周囲に見えない球体を置き、そこから発された虹色を放し込んでいる

繊維質が透けて見える独特な質感

## ► ルチル

医療を担当するルチル。モデルとなった金紅石(ルチル)は、水晶の中に針状結晶として入り込むことがあるといいます。そうした針状の結晶の印象を、ツヤのある髪表面の内側に、纖維質のような層を仕込むことで表現した



えるだけじやダメだ。この宝石ならこの要素を取り入れなければ」と思うようになってしまった(笑)。そのため写真資料はもちろんのこと、実物の宝石も集められるだけ手元にそろえて制作に臨みました。ただ最終的に、リアルな宝石に近づけたキャラクターと、原作のティストに近づけたキャラクターとに分かれはしましたか。

——分かれたというのは、例えばどのようなキャラクターでしょうか?

**山本** たとえば「ルチル」という宝石は、調べてみると「針入り水晶」と呼ばれる形で、水晶のなかに針状になって入り込むケースが多くあるこ

とかわって。それでアニメではその性質を反映し、原作にはない直線的な髪の毛のデザインをこちらから提案しています。

対して「ダイヤ」は、実物の宝石は無色透明ですが、原作では虹色で描かれています。なのではじめは、反射によって虹色を出すようにしていたのですが、それでは原作のイメージとかけ離れたルックになってしまった。それで透明感は意識しつつも、あまり過過ぎせずに、かといつて虹色の綺々が振り付けてあるだけにも見えないよう、常時虹色の映り込みがあるという表現を採用しています。「環境マッピング」という、見え



## 3DCGでのVFXや質感設定は3ds Max上で

3Dでのアニメーションや質感表現などは3ds Max上で行われている。また、革の表現にはHair Farm、流体の表現にはFluidFXなど、ものによってさまざまなツールを使い分ける



## 「山本健介

【やまと・けんすけ】ゲーム会社設立と同業界でのCG制作を経て、98年にフリーランスに。映画のVFX中心の制作を経ていたが、現在はオレンジでアニメのCG表現を研究中。本業と並行してパンタンゲームアカデミー東京校で3ds MaxやAfter Effectsの講師も勤める。

# MAKING ビジュアルエフェクト

## 月人たちが乗る うごめく黒雲の表現

ない虹色の球体が頭の周りを回んでいて、それが映り込むという処理にすることで、顔の向きや髪の毛が動けばそれに合わせて虹色も変化していくという仕組みですね。

また少し違う例では、「シンシャ」や「ボルツ」は監督からサラサラの髪を作りたいというオーダーを受けて作りました。はじめはポリゴンではなくヘアのブレーキングを使っていたのですが、最終的にはポリゴンでいくことにし、そのうえでヘアの見た目をなるべく仮写するようにしています。ただ印象的に髪をなびかせたい特別なカットなどでは、ヘアの方を使っているというケースもあります。

——シンシャ（辰砂。木銀の素となる鉱石）の毒液による液体表現も他のキャラクターにはない特徴ですね。

**山本** シンシャの毒液の表現に際しては、「流体シミュレーションでやりましょう」とVFXの側から提案しました。この液体は身体の周囲に浮かんでいるというだけでなく、自分の分身として実体化したり、フォスを形作ったりするシーンまであるので、モーフィングのような表現がやりやすい液体が適しているなど。

### 立体的に動く美術を目指す

——はじめのお話で、最初に取り組んだパートとして、「宝石」とともに「草」を挙げられていました。こちらに関してはどういったこだわりがありますか？

**山本** 草のなびきは、原作のなかでも繰り返し登場する印象的な描写なんですね。それもあって、監督から「草は揺れ動くようにしたい。しかも撮影で2D的に動かすのではなく3DCGで、さらにセルルック3DCGのキャラクターたちともマッチするものとして表現したい」という相談を受けたんです。それで徐々にコンセプトアートの色合いに近づけ、さらに筆のタッチを取り入れるようにして、立体的に動かしたうえで、なおかつ美術のようにも見えるような「立体的に動く美術」という水準を探っていました。また遠景用、

中景用、近景用と、いくつか質感のバリエーションを用意し、特に寄りの面では、美術さんに草のテクスチャを何種類か描いていたので、それをポリゴンの上にマッピングしています。

——他にも美術を意識したモチーフはあるのでしょうか？

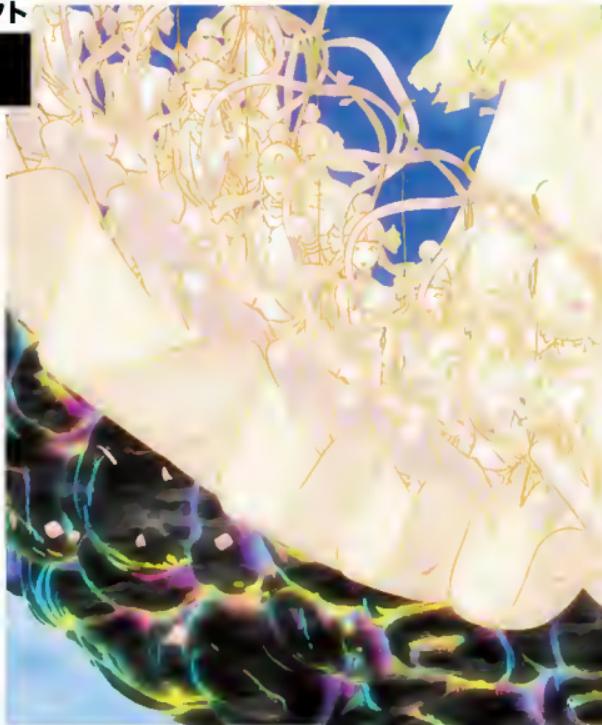
**山本** 学校もそうですね。カメラワークの入るシーンは原則的に3DCGで作っているのですが、質感は可能な限り美術のタッチに近づけています。3DCGとしてそのまま出してしまうとパキッとした印象になってしまったり、陰影がリアルになり過ぎてしまったりするのを、撮影の方で、光の情報をいくらかスポイルしてもらったり、リアルな光源とは別のライティングを追加設定してもらったり、空気感を足してもらったりと

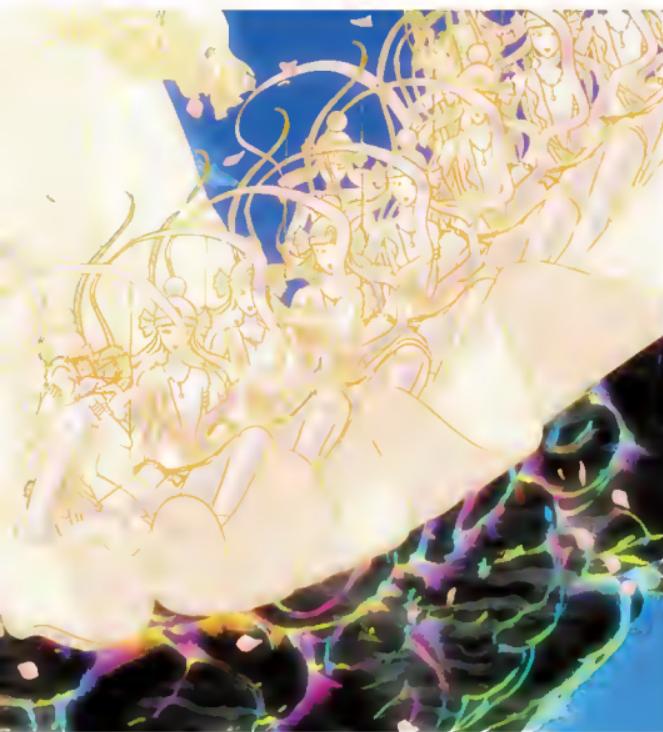
といった処理を組み合わせながら画面と調和させています。

また草と同様、ロングショットは3DCGのままで通用しても、寄ると耐えられなかったりするケースもあるので、その際は3DCGをレンダリングしたものの上から、美術さんに直接レタッチをしていただいている。その方がクオリティと作業コストの両面でお互いにメリットがあるのです。

### 定形と不定形が混じり合う世界

——もう一点、月人の描写も非常に気になりました。グラフィカルに描かれていたが、月人たちが乗る黒雲の方は3D的にうごめき、かつ虹色の光を放っている。この黒雲もVFXが担





当されていると思いますが、そもそもどこから発想されたものなのでしょうか。

**山本** まず虹色の輝きは、原作者の市川春子さんの設定によるものですね。原作はモノクロなので白いラインとして描かれているだけなのですが、そこは虹色で輝いているのだという資料をいただきまして。それで黒雲の隙間から漏れる光のようなイメージで構成していきました。

また黒雲のうごめきは、最初はどう表現するべきか迷ったところのですが、渦巻きの素材を数パターン用意し、それを組み合わせてお椀状のモデルにマッピングして動かすことで、不定形の雲が立体的に湧き出で見えるようにしています。

——シンシャの毒液もそうですが、宝石たちの

ようなかっちりとした3DCGのなかに、こうした不定形の表現がどんどん紛れ込んでくるビジュアルには、非常に驚かされました。

**山本** そもそも海がよく登場する作品なので、波をはじめとした流体の表現は頗るすると思っていましたし、今後の展開では不定形であることが重要なモチーフにもなってきます。だから不定形の表現は、作業コストを計算しつつ、意識的に作品全体に散りばめるようにしましたね。

アナログタッチの背景に、セルルックとフォトリアル系の3DCGがあり、不定形の流体まで混ざり込むという、さまざまなビジュアルが混在した不思議な作品になっていると思うので、VFXの立場としては、今まで観たことがない例だと驚いてもらえたならうれしいですね。

#### ▶ 洞を巻いてうごめく暗雲ができるまでの試作パターン(一部)

宝石たちを狙う「月人」が飛来するときに乗っている黒雲、月人たちのフットプリントなどと、立体感のある雲の対比が異様な印象だせる。この雲は、渦巻きのパターンをお椀上の3Dモデルにマッピングして制作されている。渦の形や、雲がまとう虹色の光の表現について試作を重ねながら、最終的にぐぐると驚いた渦の隙間から光が漏れ出てくるような形Eになった

# INTERVIEW

撮影監督 藤田賢治【オレンジ】  
インタビュー

## シーンにきらめきと 情感をもたらす 撮影工程

『宝石の国』の魅力のひとつに、光の質感や色合い、レンズの影響など、映像の空気感がシチュエーションごとに豊かに変化することが挙げられるだろう。そうした表現の裏側には、この特集でテーマにしている「撮影」の力が大きく関わっている。撮影監督の藤田賢治さんに、本作での撮影の役割や、制作を進める中でのこだわりについて話をうかがった。

●おは 編集部 ●く 高瀬 司 ●す 皆木 夏【studio track72】

### ►MAKING 撮影

第4話、海底から見上げる  
フォスフォフィライトのシーンの撮影工程



#### CGアニメーターから上がってきた素材

カットごとに動きがついた短い映像素材が上がってくる。大まかに仕上がっていっているように見えるかもしれないが、ここからが撮影の窓の見せ所だ

1

——はじめに『宝石の国』で「撮影」の受け持っている役割からうかがえるでしょうか。

藤田 手描きアニメにおける「撮影」というと、カットごとにキャラクターと背景、CG素材などがすべて集まつたところで、タイムシートを元に各パートを合成して完成画面を作っていく、映像制作の最終工程を受け持つセクションです。

——『宝石の国』は3DCGアニメなので少し違って、CGアニメーターから上がってきた段階で、すでにある程度、映像としてでき上がっているんですね。キャラクターと背景は合成済みで、カメラワークもついていれば、シーンによってはエフェクトまで乗ってたりする。そのため撮影では、CGアニメーターが付けたそれらの処理を、専門職の視点から最終調整したり、プラスアルファとして光や空気感の表現などをさらに足していく作業を行っています。

——一般的な手描きアニメとは役割分担が違っているんですね。

藤田 そうですね。いま言ったアニメーション周りだけでなく、エフェクト周りに限っても、『宝石の国』では普通の手描きアニメの場合なら、「CGでやると時間がかかりすぎるかも」と撮影に回ってくるような処理も、3DCGサイドが担当

していることが多々あるんですよ。全体としてCGのウェイトが高いというか、たとえば海の波打ち際のような、普通は撮影が担当しがちな処理も、ベースはリアル寄りの3DCGで作られています。

#### アナログとデジタルのアマルガム

——では改めて、本作で撮影が担当されている具体的なお仕事内容をうかがえればと思うのですが、まず撮影における動作はどこからスタートされたのでしょうか。

藤田 スタート地点になっているのは西川洋一さんのコンセプトアートです。原作コミックスのなかの印象的なシーンを、西川さんがボスターカラーで描き起こしたものですが、撮影処理もそのコンセプトアートを踏まえて模索していきました。

——その際に気を付けられた点というの?

藤田 西川さんからは、『宝石の国』の世界は背景となる土地や建物のディテール・色数が少ないでの、補色や差し色をうまく活用して画面を作成してほしいというご意見をいただきました。その指針を各セクションで共有したうえで、たとえば背景まわりで言えば、背景美術がコンセプト

アートに倣って用いたアナログタッチを活かせるよう、撮影でも絵画的に、画面内の影の部分も黒く潰してしまうのではなく、暗いけれども色々はきちんと残るように処理しています。

——ただキャラクターは3DCGということで、アナログタッチの背景とでは、なじませるのが難しかったのではないかでしょうか。

藤田 そこは試行錯誤したポイントです。『宝石の国』のキャラクターの場合は特に、宝石でできた透き通った身体に白粉を塗っているという設定なので、一般的なアニメと比べると肌がものすごく白いんですね。キャラクターと背景をなじませる一般的な手法に、ディフュージョンという光を拡散させる処理がありますが、肌が白いえ、主線にも肌をベースに定めた柔らかい色が付いているので、明るい部分を拡散させてしまうと、表情が見えにくくなってしまう。なので最終的には、線を少しにじませたり、ノイズを乗せることで、CGのキャラクターとアナログっぽい背景をなじませています。

#### シーンごとに異なる撮影処理

——撮影における具体的な作業工程についてもうかがわせてください。たとえば本誌の表紙

**2**

### キャラクターに当たる光の反射を調整

フォスに当たっている水中のゆらゆらとした光を明るために強調。もやっと反射していた光がくっきり目に見えるようになった

**3**

### 海底を照らす光の揺らめきを加える

海底を照らすコースティックス(漁光儀器)の要素を追加。背景にゆらめきが加わった。最終的に明るくなるので、フォスを始めに調整しておく

**5**

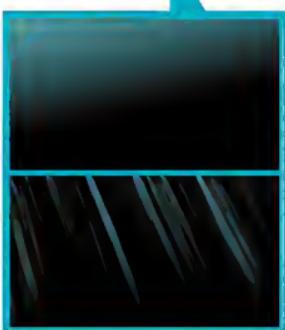
### 水中のゆがみやチリ、光を追加

水が振ることによって起こる微かなゆがみや、拡散する光を加える。よく見ると、ところどころに水中を漂うチリも描き加えられている



### 水面からのフレアと入射光を加える

水面に近い方が明るいため、上方からのフレア(上)を追加。さらに筋状に差し込む光を重ねて、海の光を照らす光を演出していく

**4****6**

### 全体にフィルターをかけて完成

海中のシーン用のフィルターをかけたら完成。コントラストが上がり、中心は明るく周辺光量が落ちた、ややトイカメラのような映像になる

## ► MAKING コンセプトアート

### 絵づくりの方向性を決める 西川洋一さんによるコンセプトアート

#### ► アナログで描かれた朱に染まる

#### 黄昏時の蘆の岬

アニメ化にあたって、西川洋一さんによって描かれたコンセプトアートの中の一枚。朱色に染まった黄昏時の蘆の岬(このみさき)にシンシャがぼつんと佇む。情感にあふれた絵に仕上がっている。背景美術だけでなく、撮影の方向性もコンセプトアートのイメージを基に考えていくという

にも使用させていただいた、第1話冒頭で主人公のフォスフォフィライトが草むらで寝転ぶアップのカットは、どのように作られたのでしょうか。

藤田 あのカットはCGアニメーターさんから

上がってきた時点で、簡単なピントのボケまで入っていたため、撮影では主に光の処理を調整しています。昼間の外のシーンでは他のカットの場合、ほとんど撮影処理を入れていないんですね。空の色が鮮やかな青なので、光の処理やレンズ効果を足してしまうと、その色合いが損なわれてしまうからです。ただ闇雲の一連のシーンだけは、特別にそうした処理も加えています。

——処理というのは、具体的には？

藤田 たとえばAパートのファーストカットでは、目覚めの雰囲気を出すためにハーレーションの処

理を入れていますし、続くフォスの該当カットでは、空からのフレアを加え、さらにディフュージョンフィルターで光を拡散させて柔らかい雰囲気にしたうえで、画面の右半分に影を落とし、それも岸に映くするだけではなく紫の色味を足します。また主人公の初登場シーンということでも顔をしっかりと見せないと、顔の周囲にもボケを入れ、さらに瞳に印象付けたかったので、透過光という発光処理も加えました。フォスを囲む草に限っても、手前と奥とで色味を変化させ、特に手前の草はCGアニメーターさんからの上が

#### 藤田賛治

【ふじた・けんじ】ゴシソ、MADBOXにて撮影を経験した後、フリーランスとなり、オレンジに入社。本作『宝石の国』にて撮影部立ち上げに参加。撮影監督作品に「ちはやふる」「パシリスク」「ノーゲーム・ノーライフ」「ハナヤマタ」などがある。



#### ► After Effectsで撮影処理を行う

他の作画アニメなどの撮影と同様、撮影処理は映像の合成やビジュアルエフェクトに適したAdobeのAfter Effectsで行う。3Dの情報を扱えるため、CGアニメーターが使用する3ds Maxから、素材だけでなくカメラやライトの情報も読み込ませることができる

り以上に暗く落として、ボケも強めています。

——見比べてみると大きく手が入っていることがわかりますね(P040)。いま壁間の屋外のシーンについてうかがいましたが、対して他の時間帯やシチュエーションはどのようなアプローチを取られたのでしょうか。

**藤田** 時間帯で言えば、夕方は処理を強めに入れていますね。個人的に夕方は劇的なことが起こる時間帯だと思っていました。他のアニメでも多いですが、夕方には現実以上に強く光の処理が入っていて、コントラストが強い。光を足し過ぎることでコントラストが失われてしまうことは注意つつも、光の処理やレンズ効果は積極的に加えるようにしています。

#### 独自のルックを育むワークフロー

——シチュエーションについてはいかがでしょうか？

**藤田** 一番大変だったのは海のなかのシーンですね。というのも、継り返し出てくるシチュエーションであれば、その後も登場するたびに同レベルの処理をしなければいけないので作業効率まで計算する必要がありますが、海中は第4話にしか登場しないことがわかつていたので、時間の許す限り作り込んでしまいました(笑)。

——海中でもフォスのバストショットがありますが、こちらのカットでこだわられたポイントはどのようなところでしょうか？

**藤田** 海面を通過した光が海底に反射するコースティクスの処理は、何度も継り返しテストしましたね。先ほどの波打ち際もそうですが、監督がエフェクトや水などの液体は、3DCGが本来得意とするフォトリアル系で描きたいとお話をされていて。それでコースティクスも少し過剰なくらい華美に盛り込み、さらに光の差し込みや、水中のゆがみ、チリなども追加することで、海中の

雰囲気を演出するようにしています。

——ここまでお話をうかがってきてあらためて、撮影が3DCGとの関わりのなかで、独特な役割を担った作品だという印象を強くしました。

**藤田** そうですね。ワークフローが一般的なアニメ制作とは違っていて、そのことが本作独自のルックにつながっている部分は大きいと思います。撮影に限っても、CGアーティスターから上がってきた時点で、そのまま流してしまいそうなカットが多い分、逆に「CGがここまでやってくれるんだから、撮影ではもっとすごい画面にしたい」と思ってしまうんですね(笑)。その意味でも、すごくいい刺激を受けています。撮影は、各素材を調整していく仕事なのですが、最終的な画面のルックを決定するセクションなので、素材を最大限に生かせるよう心がけています。今後の話も撮影処理により一層映像をプラスアップしていきたいですね。

## ► MAKING 色合いの変化 シーンごとに移り変わる 色合いと空気感



### ► さまざまなシーンの空気感に注目してみる

アニメ『宝石の国』の特徴の一つと言えるのが、シーンごとの色合いや空気感の変化だ。太陽が高いところにある日中は、場面全体に光が回り、キャラクターたちもくっきりと描かれる(左上)。そこから日が沈み始めると青からオレンジへ光が美しいグラデーションに変化し、影やレンズ的な効果が表れ始める(右上)。「劇的なことが起こる時間」でもある黄昏時は、視界が暗くなったようなしつどりとした情境に(左下)。また宝石の一一人、ルチルがいる医務室では光るクラグが照明の役割をしており、ぼわっとした柔らかな黄色の光が溢らめいている(右下)



# アニメーションを より楽しむための 撮影処理の見どころ17

ここからは、撮影についてより詳しくなるコーナー。  
撮影処理をトピックス別に分け、それらがどのように映像の魅力を  
引き出しているのかを、さまざまな作品をもとに紹介していこう。

## 効果・カメラワーク

### 座／パーティクル

文・高瀬晶みち

### 手描き素材

文・高瀬晶みち

### さまざまなエフェクト

文・高瀬晶 取材協力・岩澤高知 取材協力・山田晋哉「カラーリー」

### カメラワーク

文・高瀬晶 取材協力・東映アニメーション

### 画面の擺れ

文・高瀬晶みち

### ノイズ／テクスチャ

文・高瀬晶みち

P087

P086

P084

P082

P080

P078

## 基礎知識

# KNOWLEDGE

## 光・色

### コンポジット

文：高瀬司 取材協力：坂村恵理 [Composite]

### 太陽光／レンズフレア

文：高瀬司

### ピントとボケ（被写界深度）

文：編集部

### ステージライト

文：高瀬司

### 広角レンズ／望遠レンズ

文：須賀原みち

### バラ／フレア

文：高瀬司

### 縦コンテ／タイムシート

文：須賀原みち

### デイファージョン

文：高瀬司 取材協力：田中玲奈 [Production G]

### 透過光

文：高瀬司

### 多重露光（タブラン）

文：高瀬司 取材協力：東津井博一

### カラーコレクション

文：高瀬司 取材協力：藤原太朗 [Color Correction]

### カラーマッチング

文：高瀬司 取材協力：藤原太朗 [Color Matching]

P071

P070

P070

P069

P068

P066

P064

# 17 背景やセルなどあらゆる素材をまとめ上げ カットを組み立てる

## コンポジット

映像業界において「コンポジット」とは、PC上でAfter Effectsなどのアプリケーションを用いて行われる映像の合成作業を指す。アニメーション業界では、この合成作業を行なうセクションのことを、セルアニメーション時代の名残りで「撮影」と呼ぶケースが多い。かつては、セルや背景などバラバラの素材を、撮影台を用いて一コマ一コマ撮影することで合成していたからだ。仕事内容には撮影処理と呼ばれる特殊効果入れも担当するため、映像合成に留まらず映画や映像製作でいうVFX(ビジュアル・エフェクト)に近い業務も行っている。

「セル」と呼ばれるアニメーターが作画し、仕上げが彩色した動く画と、美術により描かれた「背景」、そして「CG」などの各種素材を、タイミングシートという指示書に従って一つの映像へと組み立て、撮影処理を乗せる。ここでは、そんな

コンポジットという工程において、一つの画面がどのように作られているのかを、スタジオカラーの山田哲徳さんが撮影監督を担当した『龍の歯医者』を例に確認していきたい。

掲載するのは、龍の歯医者である野ノ子とその見習いのベルが、龍の巣に潜れて虫歯菌を待ち伏せるコミカルなカット。背景やキャラクターの描かれたセル以外にも、「BOOK」と呼ばれるセルなどを組み込んで配置される背景素材や、3DCGで制作された虫歯菌たち、そこに撮影処理のレイヤーを加えながらまとめ上げていく。

実際の映像の中では一瞬の一枚の画ではあるが、その中にはこんなにもさまざまな要素と効果が加わり形作られている。異なる素材を組み合わせ、一体感のある画として魅せる魔法こそが、撮影の力なのだ。

### 撮影処理をする前の素組み

『龍の歯医者』から、主人公の野ノ子とベルが虫歯菌を待ち構えるシーン。これは背景や作画の仕上げ、CGなど各セクションで制作された素材を集めて、撮影処理を加えずに組み上げた「素組み」の状態。ここから細かい調整を加えていく



©吉成正太郎, nihon animator mihonichi LLP./ NHK, NEP, Dwango, khaos

### キャラクターのセルに バラエフレアを乗せる

キャラクターのセルまわりを仕上げる。現在はかつてのようにセル(透明なシート)に描かれていたものではなく、作画をスキャンなどでデータ化し、仕上げで着色された素材をセルと呼ぶ。キャラクター部分にバラエフレア(P068)と呼ばれるグラデーションを乗せ陰影を強調したほか、眼の部分にだけ少しほかしきをかける処理をしたものをおね、エッジをなしませた

3

### キャラクターのセルよりも 奥側にある素材をまとめる

背景から原画、より奥にあるものから重ねていく。丸い目玉のような虫歯菌「ヨナキ虫」は、3DCGでレンダリングし用意され、セルと同じように使用。影の色は、基面に合わせた青みがかった色に変更した

2



1

ヨナキ虫(CG)



ヨナキ虫の影(CG)



背景



セル用のフレア



セル用のバラ



セルの幽处理



キャラクターのセル



キャラクターの影



BOOK① 魔の炎例の魔

## コンポジットが完成

全ての素材をまとめ上げ、撮影処理を乗せた状態。『龍の街医者』の中でも比較的スタンダードなカットだが、その分丁寧な積み重ねが求められ、素組みよりも画面のトーンがじんじんでいるのが分かる



基本フィルタ



ニヨロリ虫(CG)



ニヨロリ虫の影(CG)



BOOK② 魔の手前の魔

## 4

### セルよりも前景の素材を重ね 基本フィルタでトーンを整える

さらにキャラクターよりも前景にある魔と、魔の頭から出ている虫魔両「ニヨロリ虫」も重ねる。こちらも3DCGで作られたもの。全ての素材を合成したら、最後に全体に作品のトーンを整えるために、共通してかけられている基本フィルタ(フィルムの粒子感を加え画面全体をなじませる効果)を乗せる

#### 「龍の街医者」

2014年「日本アニメーション大賞」受賞  
脚本: 熊井和也 アニメーション制作・放送された。国内で魔神である魔を守る「魔の街医者」たちを描く冒険ファンタジー。

製作年: 2017年原作: 熊井和也  
監督: 熊井和也 アニメーション制作: クリエイティブ・ラボ  
制作会社: ブシロード・アニメーション  
発売予定: Blu-ray



レンズのフォーカスを活用することで、奥行きや印象的なシーンを演出する

## ピントとボケ(被写界深度)

近年はレンズの効果を再現したような「ボケ」を効果的に使ったアニメーションが多く見るようにになった。カメラのフォーカスを合わせるようになれば、キャラクターなど見せたい部分はくっきりさせたまま、手前や奥など離れたところにあるものを見かすことで、深い奥行きを演出したり、ピントが合っているものを引き立てるためにも用いる。撮影処理による光の効果などを合わせて活用すると、ぐっとドラマチックなシーンを描くこともでき、アニメの映像美を支える効果の中でも基本的なものだ。

このカメラのボケについて、写真を撮る人ならば「被写界深度」という言葉を聞いたことがあるだろう。

被写界深度とは、カメラのピントが合っている範囲のこと。被写界深度が「浅い」時はピントが合う範囲が狭く、「深い」と言う場合は広い範囲にピントが合っている状態を指す。カメラでは「絞り」で被写界深度の深さをコントロールするが、アニメの撮影処理ではAfter Effectsなどのソフトウェアで、ピントが合っていない部分をぼかすことで再現している。

被写界深度の表現を含む、レンズの効果を精密にアニメーションに取り入れた例を挙げるならば、真っ先に新海誠監督の『言の葉の庭』が思い浮かぶが、なかでもピントとボケの使い分けは特筆すべきものだ。スケッチをする指先や、ベンチに腰掛けたつま先、登場人物の表情や視線を送るなど、観客が思わず見つめてしまう場所を先取りするかのように自然にフォーカスが移り、作品の中へとどんどん引き込まれていく。

レンズ感を強調する色収差や、光や雨の描写など映像美もさることながら、静かなトーンの作品の中でフォーカスが意識的に演出された好例と言えるだろう。



『言の葉の庭』

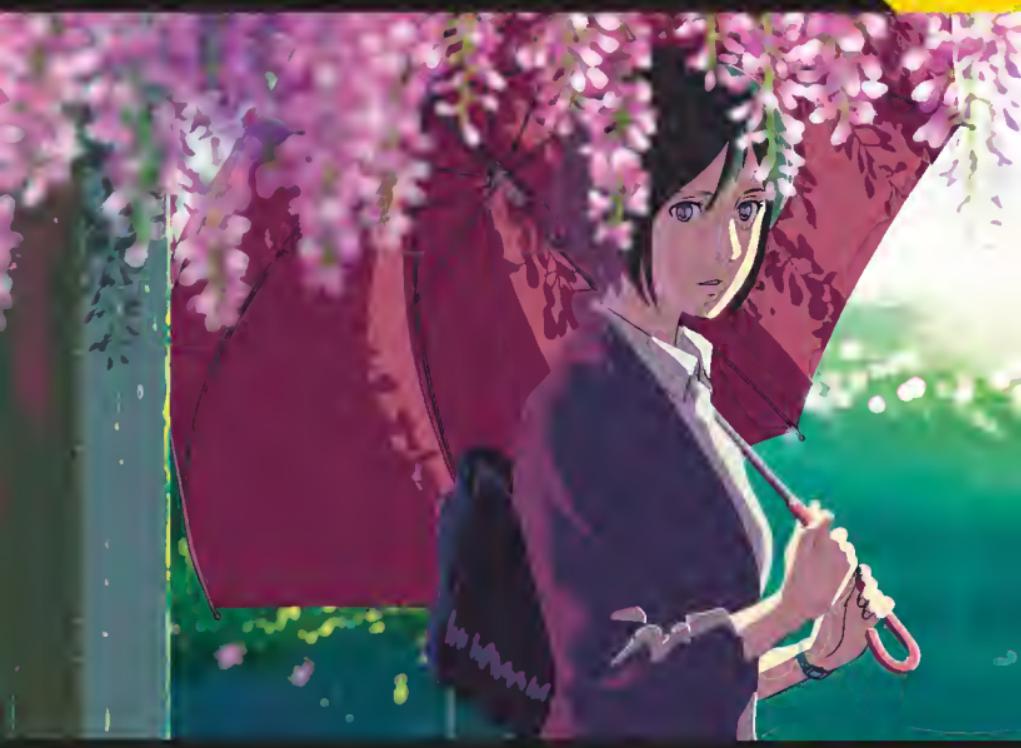
雨の日の公園。靴履き人を目指す高校生タカオと、隣のいた女性ユキ子が出会い、雨の日だけの通話を見なで心を透かせていた。雨の中の柔らかい光に包まれた、繊細で美しい映像作品。

製作年：2013年/制作・脚本：新海誠/監督：アニメーション制作：コニクタ・エーブル・フィルム/配給：コニクタ・エーブル・フィルム/原作：未定/BD:4,634円 DVD:3,456円

### 被写界深度をつけることで 奥行きを描き出す

被写界深度で奥行きをつける表現は、最近はさまざまなアニメ作品で見られるようになったが、『言の葉の庭』ではかなり実際のレンズらしさを意識して描かれている。藤の花の向こうに立つユキ子を描いたカットでは、より手前や離れた位置にある花を強くぼかすことにより、複雑なレイヤー感のある空間を描いている。また、雨が地面で跳ねるカットでは、被写界深度をかなり浅く設定し、よく散られた雨粒だけがシャープに映る





© Makoto Shinkai / CoMix Wave Films

### フォーカスを移動させることでシーンを演出する

『君の名の』には、ピントを合わせる対象を変えることによって効果的な演出が成されているところがいくつもある。例えば、タカオがユキノの足の振すをするシーン。カメラの位置は変わらないまま、会話をする2人に合っていたピントが、すっと手前の木の枝に移動して、タカオのモロモロへと変わる。フォーカスが移ると同時に、タカオの心の動きに寄り添うようにも感じられる



## 一眼レフカメラで写したかのような レンズごとの特性を効果的に取り入れる

# 広角レンズ／望遠レンズ

どのように観覧者の眼前に広がる空間を切り取るのか？ 実写の映像ならば、画面の演出をする上で広角レンズや望遠レンズなどの特性、レンズを通した見え方を理解することは欠かせない。そうしたカメラでの撮影に押されたるアニメでも、構図や効果にレンズの特性を取り入れ、時にはよりレンズらしさを強調することで、そのシーンの空間演出がぐっと引き立てられる場合がある。

上の『黒物語（I 鉄血篇）』のカットでは、どちらも広角レンズらしさのある効果を効かせている。特徴としては、「広い画角」、「強調されたバースペクティブ」、「焦点が合う範囲の広さ」が挙げられる。

「広い画角」では画面に写る範囲が広くなるため、空間自体が開けた印象を受けるはずだ。また、バースペクティブ（遠近感）が強調される効果によって、カメラに近いものはより大き

く、遠くにあるものはより小さく見えることとなり、奥行き表現の幅を広げてくれる。エスカレーターのシーンを見ても、実際の長さ以上に、視界の限りどこまでも読くような広さと奥行きのある空間が現出している。

一方、「劇場版 版け！ユーフォニアム～届けたいメロディ～」からは望遠レンズを彷彿とさせるカットを取り上げる。望遠レンズの特徴は「圧縮効果」と「焦点が合う範囲の狭さ」だ。

「圧縮効果」は、遠くにある被写体との距離が縮まって見えることをいう。少し離れた距離にあるトロンボーンも一画面にはほぼ同じ大きさで描かれ、秩序だって同種の楽器が並ぶ空間を表現している。

また、焦点が合う範囲が狭いため、手前や奥にあるものはボケ味が効いた画面に。情感のある印象を放つと共に、ピントの合った部分へ視線を引き寄せる効果もあるのだ。



「劇場版 版け！ユーフォニアム～届けたいメロディ～」

原作は武田由紀乃の「ユーフォニアム」小説。2015年秋TVアニメ化され、2018年には新作の劇場版が公開予定。2017年公開の本作は、テレビリリース2ヶ月を、久美井博とあわせた全編監督した作品。全国映画場にて順次公開中。

製作年：2017年／製作：武田由紀乃、原監督：石川立也、監修：小川えー、アニメーション制作：京都アニメーション／配給：松竹



『黒物語（I 鉄血篇）』

西尾維新原作の人気小説をアニメ化した（特選）シリーズ。その極まりとなるエピソードを全三部作として劇場アニメ化した作品。高校二年生の阿良木木乃は、春休みに鉄血をと選抜される。

製作年：2016年／原作：西尾維新／脚本：西尾維新／監督：前田拓之／監修：尾石道也／アニメーション制作：シャブリ／ニアフレックス／Blu-ray 5,424円（完全生産限定版）、5,164円（通常版）／DVD：5,184円（通常版）





### 望遠レンズのイメージを印象的に使ったシーン

『劇場版 韶け！ユーフォニアム～届けたいメロディ～』から、吹奏楽のトロンボーン隊が演奏するシーンと、部活に戻ってくることを固辞する先輩・あすかを。主人公の久美子が説得するシーン。前者では、多くの楽器がひしめく壇上の様子を楽器が重なり合う爽快さで表現。後者では背景のリアルさを担保しながら、見せたいキャラクターの表情に焦点を当てている



©武田綾乃・宝島社・「駆け！」製作委員会



©色川祐司／講談社・アニプレックス・シフト

### 広角レンズのイメージを印象的に使ったシーン

『傷物語（「駆血篇」）』より、阿良々木 虹が羽川 翼と初めて出会い相手と、阿良々木が血の跡を追いかながら地下鉄の駅を下っていくシーン。夕暮れ差す橋上は背景の消失点がキャラクターの顔と重なり、その瞳に吸い込まれるような印象も。また、後に駆血鬼と出会うこととなるエスカレーターは、バースが強調され終わりの見えない不気味さと狂乱さに包まれている

### COLUMN | 広角と望遠の遠近感

そもそも広角レンズは焦点距離が短く、画角が広い。反対に望遠レンズは焦点距離が長く、画角が狭いという違いがあり、空間の見え方をそれに応じて異なる特徴を持つ。広角レンズは画角が広いほど、広い空間を画面に押し込むため、ベースペクティヴが強調される。周辺部分が桿型に歪むのも、広角レンズで起こりやすい特徴だ。一方、寄せ込められる空間が狭く、ボケで奥行き感をコントロールできるのが望遠レンズ。ピントの合う範囲が狭いため、ある被写体だけにフォーカスしているような演出がやすい。



広角のイメージ



望遠のイメージ

## 映像制作を進めるための 撮影指示が書かれたさまざまな設計資料たち

# 絵コンテ／タイムシート

絵コンテは、アニメの映像部分を作り上げるための設計図だ。1カットずつ、イラストや文字を使って最終的な画の流れとイメージをまとめ、制作に携わるほとんどの工程で共有される。これをもとに作画の担当者はレイアウトを切って原画を描き、撮影の担当者はどのようなカメラワークや効果を乗せるべきかを考える。

左ページに掲載したのは、前ページで登場した『傷物語(『I 鉄血羣』)』の制作にあたって、監督の尾石達也さんによって描かれた絵コンテ。序盤、主人公の阿良々木 嵐と羽川 翼が邂逅するシーンだ。アニメの場合、絵コンテはある程度決まったフォーマットのシートに描かれることが多いが、人によってこのようにフリーフォーマットで描く場合もある。

撮影に際して読み取れる部分を拾っていくと、「FOLLOW」「キャラのみT.U(トラックアップ)」などのカメラの動かし方の指示や、「カメラゆれ」「ピンボケ→ピン合う」「レンズフレア チカチカ」というように効果とニュアンスを伝える言葉で書き込まれている。また、C-139の右欄には、バースの変化が分かるように、カメラの向きを指示する図も描かれている。各カットの撮影は、絵コンテから作画の担当者が起こしたレイアウトなどを基にして、より具体的に詰めていくことになるが、映像の流れを把握できる絵コンテは映像制作の大きな道標となる。

そして、右ページのタイムシートとは、カットにおける作画の割り当てや撮影指示、台詞やSEといった音合わせなど、より細かいレベルでの仕様を書き込んだもの。主に作画者が制作し、撮影に際しても細かい指示が書き込まれていて。

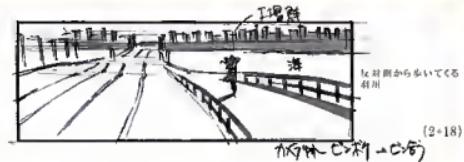
写真にあるカット番の「135」「137」はそれぞれ、絵コンテのC-135とC-137に対応しており、「レンズフレア」や「カメラボケ」といった撮影処理を適応する時間が細かく指定されている。このように、アニメの撮影は複数の資料を参照し、情報を統合しながら、最終的な動作が進んでいくのだ。

### 作画や撮影まで映像の設計図となる絵コンテ

絵コンテにはカットの具体的なイメージや指示が無駄なく書き込まれている。図は『傷物語(『I 鉄血羣』)』の絵コンテ。C-135の「カメラゆれ ピンボケ→ピン合う」という指示は、映像では一度ピントが合った後にフォーカスがぼらいで再びピントが合うように撮影されている。直前に目のアップのカットがあり、揺らぐような視界に変わることで、まるで視界を共有しているような面白いカットだ。他にも「FOLLOW」やカメラの動きの図など、細かな撮影指示が読み取れる

C-135

SE風の音



C-136

桜(色調的に)

(0・5)

C-137

SE風の音



C-138

近づいていく二人

FOLLOW (2・18)

C-139

SE羽川の足音



直角				4Z-2	直角	4Z-2	直角	4Z-2
直角				4Z-2	直角	4Z-2	直角	4Z-2
A	B	C	D	台面	SS	A	B	C
(1)						(1)		
(2)						(2)		
(3)						(3)		
(4)						(4)		
(5)						(5)		
(6)						(6)		
(7)						(7)		
(8)						(8)		
(9)						(9)		
(10)						(10)		
(11)						(11)		
(12)						(12)		
(13)						(13)		
(14)						(14)		
(15)						(15)		
(16)						(16)		
(17)						(17)		
(18)						(18)		
(19)						(19)		
(20)						(20)		
(21)						(21)		
(22)						(22)		
(23)						(23)		
(24)						(24)		
(25)						(25)		
(26)						(26)		
(27)						(27)		
(28)						(28)		
(29)						(29)		
(30)						(30)		
(31)						(31)		
(32)						(32)		
(33)						(33)		
(34)						(34)		
(35)						(35)		
(36)						(36)		
(37)						(37)		
(38)						(38)		
(39)						(39)		
(40)						(40)		
(41)						(41)		
(42)						(42)		
(43)						(43)		
(44)						(44)		
(45)						(45)		
(46)						(46)		
(47)						(47)		
(48)						(48)		
(49)						(49)		
(50)						(50)		
(51)						(51)		
(52)						(52)		
(53)						(53)		
(54)						(54)		
(55)						(55)		
(56)						(56)		
(57)						(57)		
(58)						(58)		
(59)						(59)		
(60)						(60)		
(61)						(61)		
(62)						(62)		
(63)						(63)		
(64)						(64)		
(65)						(65)		
(66)						(66)		
(67)						(67)		
(68)						(68)		
(69)						(69)		
(70)						(70)		
(71)						(71)		
(72)						(72)		
(73)						(73)		
(74)						(74)		
(75)						(75)		
(76)						(76)		
(77)						(77)		
(78)						(78)		
(79)						(79)		
(80)						(80)		
(81)						(81)		
(82)						(82)		
(83)						(83)		
(84)						(84)		
(85)						(85)		
(86)						(86)		
(87)						(87)		
(88)						(88)		
(89)						(89)		
(90)						(90)		
(91)						(91)		
(92)						(92)		
(93)						(93)		
(94)						(94)		
(95)						(95)		
(96)						(96)		
(97)						(97)		
(98)						(98)		
(99)						(99)		
(100)						(100)		
(101)						(101)		
(102)						(102)		
(103)						(103)		
(104)						(104)		
(105)						(105)		
(106)						(106)		
(107)						(107)		
(108)						(108)		
(109)						(109)		
(110)						(110)		
(111)						(111)		
(112)						(112)		
(113)						(113)		
(114)						(114)		
(115)						(115)		
(116)						(116)		
(117)						(117)		
(118)						(118)		
(119)						(119)		
(120)						(120)		
(121)						(121)		
(122)						(122)		
(123)						(123)		
(124)						(124)		
(125)						(125)		
(126)						(126)		
(127)						(127)		
(128)						(128)		
(129)						(129)		
(130)						(130)		
(131)						(131)		
(132)						(132)		
(133)						(133)		
(134)						(134)		
(135)						(135)		
(136)						(136)		
(137)						(137)		
(138)						(138)		
(139)						(139)		
(140)						(140)		
(141)						(141)		
(142)						(142)		
(143)						(143)		
(144)						(144)		
(145)						(145)		
(146)						(146)		
(147)						(147)		
(148)						(148)		
(149)						(149)		
(150)						(150)		
(151)						(151)		
(152)						(152)		
(153)						(153)		
(154)						(154)		
(155)						(155)		
(156)						(156)		
(157)						(157)		
(158)						(158)		
(159)						(159)		
(160)						(160)		
(161)						(161)		
(162)						(162)		
(163)						(163)		
(164)						(164)		
(165)						(165)		
(166)						(166)		
(167)						(167)		
(168)						(168)		
(169)						(169)		
(170)						(170)		
(171)						(171)		
(172)						(172)		
(173)						(173)		
(174)						(174)		
(175)						(175)		
(176)						(176)		
(177)						(177)		
(178)						(178)		
(179)						(179)		
(180)						(180)		
(181)						(181)		
(182)						(182)		
(183)						(183)		
(184)						(184)		
(185)						(185)		
(186)						(186)		
(187)						(187)		
(188)						(188)		
(189)						(189)		
(190)						(190)		
(191)						(191)		
(192)						(192)		
(193)						(193)		
(194)						(194)		
(195)						(195)		
(196)						(196)		
(197)						(197)		
(198)						(198)		
(199)						(199)		
(200)						(200)		
(201)						(201)		
(202)						(202)		
(203)						(203)		
(204)						(204)		
(205)						(205)		
(206)						(206)		
(207)						(207)		
(208)						(208)		
(209)						(209)		
(210)						(210)		
(211)						(211)		
(212)						(212)		
(213)						(213)		
(214)						(214)		
(215)						(215)		
(216)						(216)		
(217)						(217)		
(218)						(218)		
(219)						(219)		
(220)						(220)		
(221)						(221)		
(222)						(222)		
(223)						(223)		
(224)						(224)		
(225)						(225)		
(226)						(226)		
(227)						(227)		
(228)						(228)		
(229)						(229)		
(230)						(230)		
(231)						(231)		
(232)						(232)		
(233)						(233)		
(234)						(234)		
(235)						(235)		
(236)						(236)		
(237)						(237)		
(238)						(238)		
(239)						(239)		
(240)						(240)		
(241)						(241)		
(242)						(242)		
(243)						(243)		
(244)						(244)		
(245)						(245)		
(246)						(246)		
(247)						(247)		
(248)						(248)		
(249)						(249)		
(250)						(250)		
(251)						(251)		

## 演出のタイミングを 指示するタイムシート

演出のタイミングを1コマずつ指定しているタイムシートは、カットごとに作られる。キヤマ欄に黒く塗りつぶされている形(カメラマーク)によって、撮影効果の配置は変化。左ページで解説したC-135のカメラマークを見ると、「カメラボケ」はフードアウト後、両手フェードイン→アウトしていくことが分かる。言葉の指示だけでなく、効果の強さなどが図解されているのが面白い

# アニメーションの映像美を支える 撮影監督たち

TOYOTOKU YAMADA



手描き素材の質感を  
デジタル環境で最大限に活かす  
**山田豊徳**

株式会社カラー所属。手描き集材を活用したエフェクトを中心に、アナログ時代に培われてきた技法をデジタルツールで現代的に拡張する。短編アニメの監督や3DCGアニメ、実写作品の撮影監督も。

## ■主な担当作品

『天元突破グレンラガン』(撮影監督)／『LUPIN the Third ～神不二といふ女～』(撮影監督)／『うーさーのその日暮らし(第1期)』(監督)／『キルラキル』(撮影監督)／『シン・ゴジラ』(スペシャルコンポジター)／『羅の巫医者』(撮影監督)

SENZUI YOICHI



ジブリでの経験を糧に  
実践だけでなく文筆や理論まで  
**泉津井陽一**

スタジオジブリを経て、現在はフリーランス。撮影・CG・ビジュアルエフェクトの制作実績をメインに、電影に関する執筆活動も展開。著書に『OpenToonz』ではじめるアニメーション制作(工学社)。

## ■主な担当作品

『電脳コイル』(撮影監督)／『黒立ちぬ』(CG)／『思い出のマーニー』(CG)／『花とアリス殺人事件』(リードコンポジットセットアップ)／『攻殻機動隊 矢薙唯 GHOST IN THE SHELL』(ボーマ電脳空間ビジュアルエフェクト)

## こだわりの撮影カット

## 『キルラキル』第3話 より

PVにも使用された『キルラキル』のバトルシーンの光せ方や撮影処理を難題にブランディングしたかったです。デルタ(ダーマグラフ)タッチによる毛虫中継や、タタキを歌うことでの、髪飾りのケレケレ感が出るよう重複していまます。黒中継はアルマで描いた線を2色に色替えて配置。タタキは普段使っている紋様ではなく欲しいプロック状にしたもので、このカットではひじで反射を入れました。泣育や赤いクロス透過光は、美術監督の金子雄司さんに作って頂いた手描き素材を加工して制作。クロス透過光は多くのパターンを作り、ランダム感が出来るように一挂ず付けて配置してあります。カットから作品を体現するような勢いを感じてもらえたたらうれしいですね。  
(山田)



「キルラキル」TVアニメ／監督：今石洋之／シリーズ構成：中島かずさ  
アニメーション制作：TRIGGER／2013／アニメーションスタジオ

## こだわりの撮影カット

## 『電脳コイル』第18話 より

子ども部屋のなかに、電脳空間という異界へとつながる窓穴が壁塗るシーンです。ARI(仮想現実)と怪異譚が交わされた世界観なので、就寝は物語イメージでありながら照度は低く、奥に広がる異界をミステリアジックな暖彩色にすることで、デジタル感と不気味さとの両立を図っています。窓穴の不定形の形状は、元のセルに複数のフィルタを乗せて光源を、色調を変えて重ねることで表現。電脳空間の構築から発生する電脳霧は、被光媒反応が作成した汎用素材をもとに、サイズや濃度、タイミングを調整したもので、それを風から手元に広がるように配置することで、二つの世界を繋げさせるとともに、電脳空間が現実世界を侵食していく感覚を強調しています。  
(泉津井)



「電脳コイル」TVアニメ／原作：監督：猪 四郎／アニメーション制作：マッドハウス／2007／脚本：吉田 義徳／監修：吉田 義徳／脚本：電脳コイル製作委員会  
©猪 四郎／脚本：吉田 義徳／電脳コイル製作委員会

大勢のスタッフで作り上げられるアニメ作品。もちろん撮影も、一つの作品に対して何人のスタッフが関わっている。撮影監督とは、監督や演出と撮影の方向性を決め、撮影スタッフと協力しながら、自らも手を動かして映像を仕上げていく人たちだ。このコーナーでは、そんな4人の撮影監督に登場いただき、それぞれのごだわりのシーンとともに紹介していく。

●監修・高瀬 司 ●イラスト: 風川 佳



## 迫力あるエフェクトはおまかせ 独創的な撮影処理は要注目 監 蔭太朗

出番プロダクション所属。アクションシーンの重々しいエフェクトを担当し、独創的かつ実現的な撮影処理で注目を集める若き後進。OP・EDムービーを一人で手がけることも。

### 主な担当作品

『ガンダム Gのコングスター』(撮影監督補)／『GOD EATER』(撮影監督)／『機動戦士ガンダム サンダーボルト』(撮影監督)／『機動戦士ガンダムユニコーン RE:0096』(第18話「オーディナーニングムービー」)／『劇場版 ソードアート・オンライン オーディナル・スケール』(撮影監修)

### ごだわりの撮影カット

『機動戦士ガンダムユニコーン RE:0096』第18話 OP より

本編内の映像を特集オーディング用に加工しています。キャラの髪の質感や毛の流れを自分で撮影を見し、緑色をベースカラーとして3Dパーティクルで「消え入>現る」を繰り込み、さらに作品のテーマを予兆させるような「星座」と「ニューロン」をイメージした3DCGモチーフを乗せてています。また表情へと視線を誘導するために「顔の周囲に赤系のパートカラー」を入れ、その外側には「じみと光学ボケ」を加えました。たたかげの見え方から下地の背景画質で大きく変わってくるため、宇宙服部分も色ムラやタッチ、陰影を付けるなど作り込んであります。頭で思い描いていたイメージをそのまま画面に具現化することができた納得のカットです。 (監)



『機動戦士ガンダムユニコーン RE:0096』TVアニメ第18話「オーディナーニングムービー」  
原作: フジワライ 信也 監督: 高瀬 司 『機動戦士ガンダム』より 監督: 古澤一治  
アニメーション制作 サンライズ/製作年: 2016/製作 サンライズ・メテレ  
©創造・サンライズ



## アクションから少女漫画まで 幅広いジャンルを手がける感性 伏原あかね

MAD BOX所属。アクションから少女マンガまで幅広くカバー。ジャンルを問わず作品のカラーに合わせたスタイルで、特殊効果まで同時に手がける新進気鋭の女性撮影監督。

### 主な担当作品

『蒼生丸 セイの轍率』(撮影監督・特殊効果)／『ワンパンマン』(撮影監督・特技監修)／『FACCA13』(監修原作)／『機動戦士・特技効果』／『ノーゲーム～ノーライフ～』(撮影監督・特技効果)／『カードキャプター さくらクリアカード編 プロローグ さくらとふたつのくま』(撮影監督)

### ごだわりの撮影カット

#### 『カードキャプター さくらクリアカード編 プロローグ さくらとふたつのくま』より

『カードキャプター さくら クリアカード編』第3巻 特装版DVD収録の、前作から1年ぶりになる新作OADで、撮影もデジタル化切り替わったため、監督からも新しいものを作る意識でと言われて臨みました。一番は色彩が出るようにな、ハイライトは明るく持ち上げ、色味も単調にならないよう左には黄、右にはオレンジで、顔の色の傾色に近い光も加えてメリハリを付けています。またキャラの胸にも細かい桜の花びらを散らし、さらに桜色のフレアだけなく虹色も重せることで、色鮮やかな面になるよう仕上げました。少女漫画の乙女チックな雰囲気になるようディフュージョンは強めにしていますが、キャラの表情はしっかり見えるように調整しています。 (伏原)



『カードキャプター さくらクリアカード編 プロローグ さくらとふたつのくま』アニメ  
原作: CLAMP『カードキャプター さくら クリアカード編』より 監修: 浅香守生  
アニメーション制作 マッドハウス／製作年: 2017／製作社  
©CLAMP・ShigatsuTeitoku CO., LTD.／講談社

## 強い光源とレンズの関係から生じる 印象的な光の効果

# 太陽光／レンズフレア

アニメの撮影では、多種多様な光の効果が加えられる。アニメならではの絵的な演出でもあれば、実写で起こる現象を再現したような表現を用いることも。ここでは主に太陽の光とレンズの間で起こる、実写寄りの効果を見ていこう。

光とレンズの関係から起こる現象で、最もよく知られているのは「レンズフレア」と「ゴースト」だろう。レンズフレアは太陽など極めて強い光源をカメラで撮影した場合に、本来は光の影響を受けっていない部分まで光がかぶったり、画面が白っぽくなってしまう現象。ゴーストはレンズ内で反射した光が、像として写り込んでしまうことを指す。実写だとこうした現象が起きな

いように避けられることが多いが、アニメの撮影では積極的に効果として取り入れられ、ドラマチックなシーンを演出するのに役立てられている。

他にも、画面に差し込んでくる筋状の光を表現する「入射光」や、被写体の背後からカメラ側に光が差してくる「逆光」など、自然な光から発生する視覚的な現象は、印象的な画面作りに用いられている。

特に太陽の光を多用に描いている作品として『ひるね姫～知らないワタシの物語～』を取り上げたい。作中のシーンをもとに、光の演出が印象的な部分を見ていこう。

©2017 ひるね姫製作委員会



### 瀬戸内の港町を包み込む 夏の明るい日差し

最初の舞台となるのは、ココネたちが暮らす瀬戸内山原敷市。日中、日差しそのものが描かれるわけではないが、建物の影の強いコントラストや、逆光気味のキャラクターたちを通して明るい背景を見ることで、夏の爽しさが伝わってくる





### カメラのレンズで表れる効果を再現 レンズフレアとゴースト

作品冒頭、ココネの夢に登場するハートランド王國のシーン。上のカットでは夕日が巨大な建物にかすかに避け、強いレンズフレアが生じている。また、アナモルフィック・レンズに特徴的な、横向へまっすぐ伸びるフレアがドラマチックに使いられている。下は強い光が差し込み、画面左側にくっきりとしたゴーストが表れたカット。金属部に光が当たったところは色のじみも生じている

### 窓から差し込む入射光が シルエットを浮かび上がらせる

窓邊から差し光が照かれたシーン。背景と人物の間に光が差し込むことで、人物のシルエットを印象的に浮かび上がらせている。特に雲の切れ間からこぼれてくる光（薄明光線）など、空気中の微粒子（埃や蒸気など）に光が当たってその断面が見えるようになることを「チンダル現象」という。撮影処理では、チンダル現象や、強い光源があるときに画面に差し込んでくる光の筋を「入射光」と呼ぶ



### ファンタジックな印象を与える 強い逆光と白飛び

『ひるね姫』の主人公、森川ココネはどこでも眠りってしまう高校生。授業中の脳脇りを咎められるシーンでは、窓からの光が強い逆光になって、画面の半分近く白飛びしてしまうほど。寝覚めてほんやりしたココネの状態にもリンクするような、どこかファンタジックな印象があるシーンだ



『ひるね姫～  
始まらないウタシの物語～』

東京オリンピックを目指した  
2020年夏、寝眠りばかりしている女性誕生。ココネは不思議な夢を見ることになる。夢に睡された室屋の秘密を調べ、ココネは夢と現実を行き来する旅に出る。

製作年 2017／原作・脚本・監督 沢山加  
出 アニメーション制作 ジグナル・エニ  
ディ・バップ／BD 10,584円／スペシャ  
ル・エディション／DVD 5,154円／スチ  
ンガード・エディション

## 17 華やかなライトから柔らかく光る発光体まで 照明のさまざまな特徴を表現

# ステージライト

### 『アイドルマスター SideM』

開拓者たちのゲームをアニメ化。でかばかひの小さな後援事務所315プロダクションに集まつた。さまざまな才能を持つ男性アイドルたちの活躍を描く。

製作局：2017年1月／監督：リンドイナム・エイングリッシュ／脚本：アキラ・木暮、栗原季宏、栗木英寺／アニメーション制作：A-1 Pictures／放送：10月7日よりTOKYO MX、BS11、ABC朝日長崎ほかで放送開始



### カラフルなライトと スパイク状のレンズフレア

Jupiterの兜手洗翔太のカット。フィルターがかったライトが、それそれのかたと干涉し合うかのように、虹色に光り輝いている。スパイク状のレンズフレアがライトの眩しさを強調し、飛び散る汗にも光が当たって柔らかなフレアが発生。ちなみにこだだけ強い光が背景から当たつていれば普通は逆光になるはずだが、ステージの場合は前方からも別のライトで光に照らされている

©BNEI/PROJECT SideM

近年、アイドルを題材にしたアニメが数多く制作されている。そうした作品で特徴的に目にするのが、ステージ上の照明だ。

当然のことのようだが、照明に照らされた空間には必ず光源となるライトがあり、ライトが放つ光の性質や、被写体との位置関係によって光／影の描き方が変わってくる。もちろん太陽も光源ではあるのだが、日の当たる場所全体を均質に照らすほど巨大で安定しているのに対して、人工的な照明は一つ一つが照らす範囲が限られ、色味や明るさ、照らす向きなどがライトによって異なる。それを意識して撮影処理や空間演出を見ていくと面白い。

ステージにおける照明の例を挙げてみると、舞台上から全体を照らすボーダーライトに、幕や壁を照らすためのホリゾントライト。よく見られるスポットライトにしてもシャープに照らすものから広域を柔らかく照らすものまで種類が分かれる。レーザーライトで演出することもあるれば、断面器具ではないが、ライブステージに大活躍ディスプレイが登場する場合もあるだろう。

客席でコンサートライト（ケミカルライト）の光が踊るシーンもよく登場する。

ここでは、10月7日から放送が始まる『アイドルマスター SideM』の前日譲として制作された『THE IDOLM@STER Prologue SideM -Episode of Jupiter-』から、照明の表現の仕方に注目して、いくつかの照明による表現を紹介していく。

### 暗がりにわざわざに落ちた スポットライト

アイドルユニット、Jupiterのメンバーたちが、ステージでスポットを背に受けているカット。このように一方から光が当たると、作画の影の落ち方と断面がないようにフレア（POF）を加える必要がある



**直線的なスポットライトの光芒で  
キャラクターの動きを強調**

Jupiterの伊集院北斗のカット。指先方向に伸びたライトが印象的だ。光は通常、光源から360度、全方位に広がっていくため、スポットライトは光が広がってしまわないようにしてズーム方向へと聚光している。その直線的なライトを指先へ向け、両手上下にかかったブラーも横方向への勢いを出し動きを強調している



**柔らかくぼわっと光るケミカルライトの光**

アイドルのライブと言えば、忘れてはいけないのがケミカルライト。ケミカルライトの光は、色のついで蛍光物質を化学発光させたもの。ライト自体がぼわっと光を飛しているようすを、柔らかめのグローをかけて表現している

**大型ディスプレイを背景にクロス透過光を加えて演出**

大型のLEDディスプレイを背景にしたJupiterのリーダー、天ヶ瀬冬馬のカット。Jupiterのロゴが描き出される瞬間、虹色のクロス透過光（P070）がきらめき、華やかさを演出している。ドット状に並んだLEDを表現することで、ディスプレイの質感も描き出している



## 光と影のグラデーションを加えて カットをさりげなく演出する

# パラ／フレア

アニメにおける仕上げ(彩色)は塗りつぶしが基本だ。しかし、近年ではほとんどの作品において、グラデーションのかかった画面を見つけることができる。むしろ立体感や質感を表現するために、いまやグラデーションは欠かせない表現と言っていいだろう。

その効果を実装する最もオーソドックスな技法が、「パラ」や「フレア」と呼ばれる撮影処理だ。

「パラ」という名称は、撮影台時代にカメラの前に「パラフィン紙」を差し挿むことで、影の

付与や色味の変化が行われていたことの名残。

グラデーション処理のうち、画面を暗くするタイプがパラと思ってもらえばいい。対して「フレア」は、画面を明るくする、光によるグラデーションと言えるだろう。見せたいものを明るく示し、光の色合いを変えることで時間帯や季節感まで表現できる。光が入ることで、画面上の位置関係が明確になることも大きい。

映像演出の基礎に、見せたい部分を強調するというものがいる。Production 1.G所属の

撮影監督・田中宏侍さんは、「パラの効果の一つに『目立たなくていいものを隠すことで、見せたいものへと視線誘導する』ことがあるという。下の『ボールルームへようこそ』のダンスカットは、その応用編と言えるものだ。パラとフレアを駆使することで、主人公に影を落としながら『引き立て役になっている主人公の活躍』に光を当てている。素組みと完成カットを見比べてもらえれば、パラとフレアを活用した演出意図が見えるだろう。



素組み



画面全体へのフレア



眼のキャラクターに飛せたパラ

### 素組みにパラとフレアを加えて 場の光を演出する

素組みにパラとフレアを加えていく。左上にある目立つフレアは、ボールルーム(ダンスホール)の天井部からくるライトの光。光源に近いため白みが強い。対して右上に広がるフレアは、光源から離れている分だけ、光の干渉を受け色味が加入了している。さらに素組みと比較してもういえば、両者とも主人公である多々良のシルエットに沿った配置であることがわかるだろう。

またキャラクターのシルエットあわせたパラは「セルパラ」と呼ばれる。今回の素材であれば、合成立によりキャラクターの下から上へのグラデーションがかけられる。さらにこのカットにはディフュージョンを加えていく



パラ／フレアを追加

08

17

## ソフトフォーカスの効果を加え 光を拡散したような柔らかく華のある表現に

# ディフュージョン

キャラクターがアップで捉えられた重要なカットなどで、画面が光に包まれているような効果を見ることがある。それが「ディフュージョン」。撮影処理における基礎的な技法の一つだ。もとはアナログ時代、カメラのレンズに装着し、明るい部分の光を拡散させることで、ソフトフォーカス効果を与えたディフュージョン・フィルターを、デジタル環境でシミュレーション

した処理。現代では輪郭線的印象を弱めたり、パッキリと色分けされたセルを背景美術などとうまくなじませたりするなど、画調を整えるため頻繁に用いられている。

ただし、アナログ時代のディフュージョン・フィルターのように、画面全体にかかる単一の処理としてかけられることはもはやほぼない。撮影監督の田中さんは、ディフュージョンを光の

### 『ボールルームへようこそ』

竹内 実による満開作品を原作にしたTVアニメ。背景は現実中、これといって目撃のない「浮うな花中庭」。宮田百合子 氏は、あわせにかけらから社交ダンスの世界へのめり込んでいく。

製作 年 2017 原作 竹内実 監 視・監修 黒瀬一郎 シリーズ構成 高橋洋一 プロダクション会社 ニューワークスタジオ BD 10,584円、DVD 10,544円 第1巻が11月29日発売予定



印象を操作する処理だとしたうえで、「単に乗せるだけではただのボケた画になってしまう。マスクを切って範囲を絞ったり、部分部分で明るさを調整するなど、処理を複数組み合わせていくことで、完成画面へ向けて徐々に画面を整えていきます。個々の処理は、すべてが完成画面に至るまでの過程です」と、何よりトータルの完成イメージを持つことの重要性を強調する。

下の素材は、『ボールルームへようこそ』で真子と一緒に花びらの光を調整するために重ねられたレイヤー。求める光の印象を生むために、こうした処理が幾重にも重ねられていく。

### バラ/フレアを加えたカットにディフュージョンを重ねていく

ディフュージョン効果は、一枚のフィルタでは完結しない。左の素材は手前の真子と一部の花びらへ向けたもの。このレイヤーを「スクリーン」というモードでブレンドすることで光が拡散した効果が加わる。こうした効果を何度も重ねていくことで画面全体が整えられる。完成画面を見れば、真子に「花」としての輝きが与えられると共に、多良の暗く落ちた顔とのコントラストが、より一層強調されていることがわかるだろう



ディフュージョンの途中素材



完成

©竹内実・脚設社・小笠原ダンススタジオ

# 実際に光を透過させて実現していた 発光を表現する撮影処理

## 透過光

発光を表現する上で、ごく基本的な手法の一つが透過光だ。手前に出てきた照明の表現なども、この透過光の応用と言える。アナログで撮

影していた時代は、光させる部分に穴を開けたマスクを作り、撮影台の下から光を当てることで、穴を通過してくる光を彫刻していた。そのた

### 『交響詩篇エウレカセブン ハイエボリューション1』

2005年にTV放送された人気作が、劇場版として新たな形で実現化。完全新作シナリオ、TVシリーズを再構成した新劇場オリジナルシナリオとエクレルの前作が繋がる。9月16日から全国で上映中

製作年：2017/原作・BONES 脚本監修：京田知己 優  
本 佐藤 大 キャラクターデザイン：吉田南一 アニメー  
ション制作：ボンズ 製作：ショウゲート



め今でも「透過光」と呼ばれている。現在はソフトウェア上でマスクを切り、グローなどの効果をかけることで表現している。

透過光は、針から差し込むようなキラッとした光や、画面をきらめかせるエフェクト、強いハイライトなど多様な使い方があり、かなり登場の機会が多い撮影処理だ。

### 透過光が効果的に使われたシーン

『交響詩篇エウレカセブン ハイエボリューション1』の新作カットから、透過光が映えるシーン。主人公のレンタンは、エクレルと共にKLF（人型駆動兵器）ニルヴァーナから放出されたエネルギーの輝きは、十字方向に光が放射された、きらめき感の強い透過光を用いている。これはクロス透過光とも呼ばれ、かつてはクロスフィルターを通して透過光を撮影することで実現していた



©2017 BONES / Project EUREKA MOVIE

## 一つのカットの中に 異なる素材を透かし合わせる表現

### 多重露光(ダブルチーク)

異なる画像(映像)が重なっているように見える多重露光。「ダブルエクスプロージャー」をして「ダブルチーク」とも呼ばれる手法で、かつては一度撮影したフィルムを巻き戻し、その上から撮影することで表現している。それを繰り返した回数だけ、画像が多重に写るというわけだ。

撮影台時代に行なわれていた撮影処理の多くは、この多重露光が関わるもの。例えば、オーバーラップや透過光、スーパー、そしてガラスや水

面への反射など。しかし撮影にあたっては露出を細かに計算し、現像後に失敗だと分かれば一から撮り直す必要があった。

デジタル化以降は、それが透明度の調整で

### 『電脳コイル』

現実世界に架空世界を重ね合わせる「重屈(ダブル)」を意識したちょっとした失误。大森に見知れたヤサコは、彼の少女キャラが出来ない、看板正面で起き起こる不思議な出来事を体験する。



製作年：2007/原作・監督：岩 光徳 アニメーション制作：マッドハウス／バンダイビジュアル／BD-BOX：30,960円

表現できるため確認もしやすくなり、目にする機会が増えた。『電脳コイル』の車窓に外の景色が流れていく処理もその一つ。デジタル化の恩恵が大きい表現だと言える。

©岩 光徳／脚本原作：電脳コイル製作委員会



### 車窓に映る風景がダブルチークで重なったシーン

『電脳コイル』第2話の冒頭シーン。大都市へと向かう電車に乗っているヤサコ(小沢木優子)と妹の京子。流れゆく景色が非常に映り込んでいる。撮影監督の泉澤井陽一さんによると「車内の様子も確認できる必要があるので、反射が白っぽくなり過ぎないように透明度とコントラストを調整する」といったバランスも大事になるとい

11  
17

より印象的なシーンを作り上げる  
演出の狙いを意識した色調補正

## カラーコレクション

カラーコレクションとは色調補正のことで、カラーラグレーディングとも呼ばれている。しかしアニメにおける色は、「色彩設計」が決めた配色に基づいて、「仕上げ」セクションが彩色を行っていくもの。本来であれば、後の工程がその色を変化させることは許されない。この原則はいまも変わらないが、デジタル化以降、撮影が色調補正を行いややすくなることで、その役割を担うケースが出てきている。

一つには、演出上の急から速、設定にはないアノーマルな配色が必要になるなど、撮影が対応してしまったほうが合理的なケースがある。一方で、監督や色彩設計に納得してもらったうえで、撮影が能動的に色替えに取り組むというケースも増えている。

右は「機動戦士ガンダム サンダーボルト」第5話のカットだが、この構図は単行本第5集の表紙を踏襲したもの。撮影監督の藤 篠太朗さんは、「アニメの映像にも原作の雰囲気を持ち込みたい」と思ったという。そこで、単に原作にあるレンズフレアを足したり、全体の色味を一括で替えるのではなく、シチュエーションに見合ったルックへの向、画面全体の色調や陰影が細やかに調整されている。第2シーズンのはじまりという、新たなる幕開けを象徴しているのかのように見える。

◎脚本・サンライズ



栗原み



撮影後

「機動戦士ガンダム  
サンダーボルト  
BANDIT FLOWER」



Wroの原題で公開されたのは『機動戦士ガンダム サンダーボルト』の黒2シーズン全4話(配信の黒5~8話)に合わせて追加された別録画。監督新井に就任する地元東京のオオバは、ジブリ、進歩、南左司監修、三ツ巴のモビルスーツ版に巻き込まれていた。

製作年:2017/原作:矢立肇・富野由悠季/監督:栗原角/アニメーション制作:サンライズ/販売元:「ロングビジュアル」/BD:1,760円、DVD:6,460円/12月6日発売予定

### COLUMN | 色温度

高原の青空の下やオフィスの光と、夕暮れや白熱電球で際らされた空間では視界の色が違って見えるのはなぜだ。この光の色の違いを表すのが「色温度」で、ケルビン(K)という単位で表す。最も自然に見えるとされる明るい正午の太陽で5,000K程度、それより色温度が低い日や白熱電球は2~3,000Kほどでオレンジっぽく、オフィスで使われることが多い昼光色の螢光灯では色温度が6,500Kと高いため青白く見える。



原作の表紙イラストに近づけた  
ドラマチックな色調に

直前まで夜の空で懇親していたアーラスガンダムが、甲板のうえに倒り立ち、登って行った筋白に照らされるシーン。原作の太陽光とオレンジをベースに割りまつづ、緑の差し色も印象的だ。「撮影処理で特殊効果セクションに負けない質感表現を実現したい」と語る、藍さんらしい渾身の1カットだ。ぜひ原作と見比べてみてほしい!

# 映像表現の中で、グラフィックは どのように発展するのか？

## アニメ・映画・ゲームの モニターワークを語ろう！

●右林 繁葉部 ●文 今井雄紀【ツトイ】 ●写真 各本 亘 [studio track?2]

アニメの映像表現がどんどん高度になるなか、作中に登場するグラフィックにも洗練されたものが求められてきている。近年では、作中のモニターグラフィックやUI、GFX（グラフィック・エフェクト）にグラフィックデザイナーが参加する例も見られるようになってきた。実際にアニメ作品内のビジュアルやモーショングラフィックを手がけているデザイナーのお二人に、映像の中のグラフィックについて、その魅力や自身の仕事のなかでの考えを語ってもらった。

**有馬** 僕らはやっぱりTVシリーズ『新世紀エヴァンゲリオン』（1995～1996／以下「エヴァ」）<sup>#1</sup>直撃世代ですよね。「エヴァ」のデザインについては、あの明朝体を使ったテロップワーク派とモニターグラフィック派がいると思っているんですけど、鈴木さんはどちらですか？

**鈴木** 僕はモニターグラフィックですね。  
**有馬** 僕もそうです。「エヴァ」は、「何かわからないけど何か大変なことが起きている」というのがビンビン伝わってきて、あれはまさに

デザインの力だなと。「パターン音」が何かは全然わからないけどどう考えてもやばそうっていう（笑）。

**鈴木** そうですね。あと僕は映画の『ファイナルファンタジー』（2001）も衝撃でした。あれもモニターワークがすごいんですよ。

**有馬** 『マイノリティ・リポート』（2002）より先にタッチ＆スワイプをやってたりして、もはやオーパーツでしたよね。僕は他に『アポロ13』（1995）<sup>#2</sup>や『エイリアン2』（1986）。あと、90年代に発売されていたMacの『Marathon』

というFPSのゲームなんかが原体験です。『アポロ13』は子どもながらに衝撃で、アクエリアス（着陸船）とのドッキングの時に、スコープを通して外を見ながら宇宙船をドッキングさせたために近づいていくみたいな。操作系基盤とか展望鏡のゲージのような平面のグラフィックが、現実にオーバーレイしている世界が凄いなって思ながら見ていました。あの時、船内での操作盤にFuturaの書体が使われていたんですけど、「なんちゅうカッコ良さだ」みたいなん。こういうスイッチがうちにないものかと（笑）。

YOTA SUZUKI

ディレクター  
**鈴木陽太**  
[flapper3 inc.]



### 鈴木陽太

株式会社flapper3の取締役、ディレクター。ゲーム、映画、アニメなどのモーショングラフィックス制作、UIデザインなどの制作を多く行う。『ACE COMBAT INFINITY』のブリーフィングシーンや、「エヴァンゲリオン新劇場版・Q」のモニターカットの一部制作を担当。

## GFXの表現を引き上げた 「エヴァ」と「アイアンマン」

**有馬** ただ、やはりアニメにとってエボックメイキングだったのは「エヴァ」ですね。あれ以降明らかに、アニメにモニターグラフィックが多用されるようになりましたから。

**鈴木** 技術的な意味でも、大きく進化したのがその頃だと思います。After Effectsでの合成ができるようになってきて、それまでは本当に撮影して、(光学的に)合成してたんですよね。手間がすごかった。

**有馬** アニメ業界のデジタル移行がおおむね完了したのって、2000年代のはじめごろ、2002~3年あたりなんですね。「ドラえもん」なんかも、このあたりでフルデジタルになっていて。そのあと出てきて驚いたのがゲーム『ACE COMBAT 04 shattered skies』(2001)<sup>\*\*</sup>ですね。2000年にPlayStation 2が出た次の年ですよ。要是パリゴンと3Dの世界にゲームが完全に移行していく、みんなよりリッチな表現に向かっていた時に、真逆のことをやっていました。ブリーフィングっていう、ミッション出撃前に作戦内容や戦況などの情報伝達をす

る画面なのですが、抑えた表現を上手く使っていて。青字のストックなUIがすばらしかった。

**鈴木** 慶かしいですね。

**有馬** ベクターグラフィック、Illustratorで作るグラフィックをインタラクティブに動かして、ゲームに持ち込んだのがナムコだと思います。当時のナムコは、『リッジレーサー』シリーズといい、明らかに世界最高峰の技術とセンスを有していた。そして、それを受け継いで『ACE COMBAT INFINITY』の仕事で進化させたのが鈴木さんですよ！

**鈴木** いやいや、そんなことは(笑)。ありがとうございます。

**有馬** そして『アイアンマン』(2008)と『アイアンマン2』(2010)<sup>\*\*</sup>がやってくるわけです！

**鈴木** あのへんを機に、ますますみんなモニターグラフィックに凝り始めましたね。

**有馬** あの時に急に平面が立体化しました。注目すべきは、トニー・スタークがアイアンマンスーツを着ている際のホログラム的な視界です。モニターに触って操作するインターフェースは過去もそれなりにありましたし、2007年以降はiPhoneが出てタッチインターフェースは珍しくなくなってしまった。そんな世界の中で、併

優の演技にシンクロナイズするGFX(グラフィック・エフェクト)は、あれがほぼ最初なんじゃないかな。もちろん叢雲には他の例がいっぱいあるんだと思うんですけど、みんなが「あっ！」て思ったタイミングのような気がしますね。AI「ジャービス」と会話ができるようになったことも、「燃料がない」とか「どれぐらい損傷しているか」とかが、トニー・スタークとの会話のなかで、すごく自然に説明できるようになりました。

**鈴木** すごく分かります。同世代だから当たり前なんんですけど、同じモノを見てきていますよね。

## 映画・Web・アニメ・ゲーム……

### ジャンルを横断してルックを輸入する

**有馬** 「トロン：レガシー」(2010)<sup>\*\*</sup>の最前線感も凄かったです。これにはすごいいい話があって、YouTubeが出てくるより以前に、「NewsToday(現QBN)」っていうデザインポータルサイトがあって、CMやMV系の映像作家はそこで自分の作品情報を投稿していました。そこで一番支持をあつめていたのが、『トロン：レガシー』の監督をやる、ジョセフ・コシンスキーんですよ。そして彼は、同じく「NewsToday」上で作品を発表していた諏はあるけど名前はない若者たちを、みんな現場に連れて行ったんです。そこには『007 恋めの報酬』(2008)のタイトルデザインを手がけたMK12とか、今やWindows10の壁紙を作ったりしているGMUNKとともに。このメンバーで作ったからこそ、『トロン：レガシー』と、同じくジョセフ・コシンスキーが監督した『オブリビオン』(2013)は時代の先端を走ったんです。当時、映画のGFXといえばPrologue Filmsというチームが有名で、まさに『アイアン

## グラフィックデザイナー 有馬トモユキ [日本デザインセンター]

TOMOYUKI ARIMA



### 有馬トモユキ

アートディレクター・デザイナー。主な仕事に「ハヤカワSFシリーズ」「コレクション」英アーティザン、TVアニメ「アルドノア・ゼロ」「ブギキ・ブランキ」「Re-CREATORS」アートディレクション、さらばインターネット株式会社VI計画など。著書に「いいデザインは、見た人のよさから考えない」(新星社)がある。

マン」などをやっている人たちなんんですけど。そこにこの2作で反旗を翻したのが、Web出身のジョセフさんなんですね。あれは凄く痛快でしたね。

鈴木 そういう、若者たちの変革みたいなのがいいですよね。

有馬 ここ数年だと「オデッセイ」(2015)＊もすばらしかった。Territory Studioというところがグラフィックをやってるんですねけど、NASAと一緒に作っているんですよ。つまり、全てのデータ、いわゆる「順やかし」に見えるものも含めて、全部に一応意味があるらしいんですね。

鈴木 オフィシャルなデータで作っているんですね。いいなあそれ。

有馬 ただ格好良かっただけ麗麗なだけじゃなくて、「GFXはここまで機敏に得るものになったんだ」みたいな。ガチの理論物理学者や宇宙航空の人が見ても「こいつはスゲエ！」と思うような。そういう仕事がやりたいのですね。

鈴木 やりたいですねえ。しかし有馬さんはほんと勉強されてますね。僕も同じものを見てきたつもりですが、知らないことばかりです。

有馬 最近の日本のアニメだと、鈴木さんは『エヴァンゲリヲン新劇場版：Q』(2012)にもモニターデザインで関わってましたよね。

鈴木 AAAブンダーという戦艦が出てくるんですけど、その解説図わりはやらせていただき

ました。吉崎 譲さんがモニターグラフィックスディレクターで。やっぱり吉崎さんに会ったっていうのはすごい良かったって思っています。さっき話に挙がった『ACE COMBAT INFINITY』でもご一緒させていただきました。

有馬 吉崎さんは今、カラーのディレクターなんですか？

鈴木 そうですね。日本アニメーター見本市の『MEIMEIMEI』(2014)を監修されたりして。

有馬 思いつきFPS(ファーストパーソン・シューティングゲーム)っぽいシーンを持ってきてましたね(笑)。そういうふうに輸入して接続していくというか。

鈴木 あと、三階ラボの長瀬寛和さん？

有馬 長瀬さんそうですね。「シドニアの騎士」\*(2014・TVアニメ版)のモニターグラフィックスを作られてました。もとはユニット、IMAGE DIVEのメンバーで、先ほど映画版『FINAL FANTASY』のWebや劇中のグラフィックなどを作られていたはず。

2000年ごろから、GFXはゲームの方から先にルックの引き上げが起きていたので、それをアニメーションにフィードバックしていったのは多分、吉崎さんや長瀬さんみたいな人の存在が大きいんだろうなって思っています。

## 「カッコ良さそう」だけではなく 論理的に動くグラフィック

有馬 「アイアンマン」以降、モニターにどう演技させるかっていうのは、二極化していると思うんです。ひとつは、「アイアンマン」と同じくスーツと対話するような方向性ですね。「スパイダーマン：ホームカミング」(2017)もそうでした。もう一つが、ハイビジョンや4Kでもぱちり決まる、密度を極限まで高めたタイプ。「トータル・リコール」(1990)のU!や、新海 誠さんが多用する、モチーフとしての「塔」なんかがそういうないかなと思っています。

鈴木 前者はよくわかるんですが、後者の「トータル・リコール」とか新海 誠さんの「塔」っていうのは、どういうことですか？

©カラー-/Project Eva.



### 『新世紀エヴァンゲリオン』のモニターワーク

TVシリーズ『新世紀エヴァンゲリオン』のモニターワーク。画面をモニターグラフィックが覆し尽くす迫力は、印象に残っている人も多いだろう。本家の明快体と、デジタル時計のような7セグメントディスプレイの数字の組み合わせなど、独特なグラフィックにも工藝アラシさがある

※ 01

※ 02

※ 03

※ 04

### 『新世紀エヴァンゲリオン』

GAINAX制作、原作脚本が監督を務め、1995年～1996年にかけて放送された現象的なヒットとなったTVシリーズ。『新世紀エヴァンゲリオン』のパイロットとなった少年少女たちを描く。

### 『アポロ13』

アポロ13号の船員であったジム・ラヴェルのノンフィクションを基に制作された。1965年のアメリカ映画。1970年の真人実行『アポロ計画』の筋書きを、映画的な演出を加えながら描いた。監督はロン・ハワード。

### 『ACE COMBAT 04 shattered skies』

2001年にナムコより発売されたPlayStation 2用フライシミュレーティングゲーム。同シリーズはストーリーラインをグラフィックと声優が駆使して人気があり、2018年に最新作『ACE COMBAT 7 SKIES UNKNOWN』の発売が予定されている。

### 『アイアンマン』『アイアンマン2』

マーベル・コミックの架空作家室。巨大軍需企業の社長であり、天才的な開拓者でもあるトニー・スタークは、ゲリラの飛行機となった戦闘機を操るため自ら開拓したスクーピーロード「アイアンマン」となる。SF映像作品としても新たなルックを提示出した。



## 『アイアンマン2』のモニターワーク

2010年公開の『アイアンマン2』から、パワードスーツのホログラフィーを前にしたトニー・スターク。立体的なホログラフィー、かつ操作可能なインターフェースというビジュアルを打ち出したこの3D VFXは、1作目の『アイアンマン』からつながりがあったPrologue Filmsによるもの

写真:Visual Press Agency/アフロ

**有馬** なんて言えばいいんだろう……。実はグラフィックの面白いところって、人間の歴史的な「性(さが)」みたいなものに、直接うったえかれてくる点にあると思っていて。市民社会とモダニズムによって断絶された、権力の誇示のためのツールとして使われてきた複雑性が、改めて効いてくる気がします。モニュメンタルなものとか、「めちゃくちや細かい」みたいな端端なものに対する興奮というか(笑)。自分が現実世界でUIをつくるときはそんな複雑なものは作らないし、単純に複雑すぎると使いにくいやないですか。でも追刺さを好い好きと思っちゃうのはなんだらうって考えちゃいますね。

**鈴木** なんでなんでしょうね。答えが出ない。僕もアニメーションでGFXの発注を受けている立場として、二極化を感じています。有馬さんがおっしゃったのはほんと同じんですけど、情報量を上げてアニメーターが使いやすい「装置」を作るのが、シンプルで伝わりやすい「演出」を作るのか。お話をいただく時にけっこうはっきりと分かれますね。

**有馬** 鈴木さんは、動かすことから考えるタイプですか？ それとも、グラフィックから？

**鈴木** 場合によりますね。カットで動きが必要な時は動きメインで考えて作りますけど、そんなに動きがなければグラフィック側で考えちゃったほうがいいと思います。

**有馬** そこが僕たちが違うところですね。僕はもともとWebでインターフェースをやっていたので動かす側の人間だったんですけど、途中からグラフィックデザインに転向したんです。そのあとにGFX仕事ををいただくようになったので、動かすのわりにわりと禁欲的というか……。動きで密度を出すような作り方が苦手な方なんです。

**鈴木** それって「瓶やかし」とかで細かい動きをつけるとかそういう話ですか？

**有馬** そうですね。「瓶やかし」がそもそも苦手っていう(笑)。

**鈴木** 「瓶やかし」って言葉、けっこう言われますよね。

**有馬** グラフィックデザインにおける、「とりあえずここ文字大きくて！」ドーンと！」みたいなものを感じます。ただ、時代の要請とか世の中の要請からしたらそのまますごく正しいことなんですね……。

**鈴木** さっきのモニュメンタルに情報量を上げ



## 『ACE COMBAT 04 shattered skies』のモニターワーク

2001年に発売されたゲーム『ACE COMBAT 04』から、出撃前に戦況や作戦内容を確認するブリーフィングの画面。PlayStation 2の登場により3Dのリッチな描写が覚えるようになってきた時期に、あえて抑制されたスタイルがビジュアルを打ち出した

### 「トロン: レガシー」

1982年の映画トロニの28年ぶりの続編。主人公の少年は、コンピューターの画面世界で、人間の行く所を預けた元宇宙飛行士、強盗ならデザインのスヌーカーやバイクなど、オリジナルの近未来的なティクトをより現代的に昇華した。

### 「オデッセイ」

アンディ・ウィアーの小説『火星の人生』を原作としたSF映画。監督はリドリー・スコット。たった一人で火星に置き去りにされてしまった宇宙飛行士、マークの孤独な戦闘と、彼を救い出そうとする人々を描く。

### 「シドニアの騎士」

#### 「シドニアの騎士 第九惑星駆逐」

『月刊ファースト』で連載されていた戦機、駆逐機作画をアニメ化。第1話と、第2話にあたる『第九惑星駆逐』が放送された。太陽系が破壊された未来、艦の存続のため宇宙を旅する艦隊「シドニア」と母星(ガウナ)との戦いを絆く。

# flapper3の モニターワーク

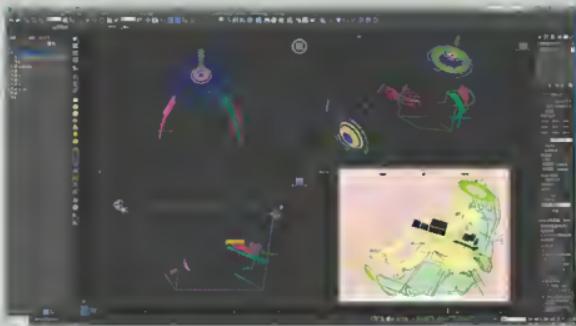
## 『マクロス△』

### レイナの電子作戦インターフェース

第7話、レイナ・フラウラーの電子作戦のために制作されたモーショングラフィックのメイキング画面。仮想空間を通してハッキングしているシーンのため、機能性はイメージをつまむもインダーフェースに演技をさせるような、ファンタジー的な演出を考えていたという。作画のレイアウトを参考にして、3Dソフトウェアの3ds Max上で制作している。(制作協力: 小田島義行)



作中での仮想空間カット。レイナのボップな歌に乗せて、3Dでの制作ならではの空間性が活かされたシャープなモーショングラフィックが際立つ。音楽され、ミュージックビデオ的な趣もあるシーンに



## 『マクロス△』

『マクロス』シリーズ7作目となるアニメ作品。続刊書籍『ユニット・フレキュー』に連れて登場する新王国を描き出してきたフレイアは、やがて「歌うこと」と恋愛との戦争の中で奮闘していく。現在、劇場版の製作も発表されている。

制作年 2016/原作 沢西正治、スタジオみえ、脚配信 沢西正治  
監督 安田賀司、アニメーション制作 サザライ／ピックウエスト  
／DVD 8,424円(1~9巻・特装限定版)、DVD 7: 344円(1~9巻・  
特装限定版)／販売元 パンダビジュアル



るって話にも驚がりますね。

**有馬** 求められてるのは分かってはいるんだけど、適材適所で、このカットだったら使うべきだけど、このカットはちゃんと理屈が通ってるものを使ったほうがいいとか、抜き差しがあったほうがいいんだろうなって常に思いますよね。

**鈴木** その通りです。

**有馬** ちょっと重複した話になりますけど、「アイアンマン」以降たとえ、GFX自体が1人の役者や舞台装置として生きていなければいけないんですよね。じゃあどういう演技をさせないといかないかっていうと、意識的かつ、論理的に動かないといけないんです。「とりあえずなんかカッコ良さそう」じゃダメで、こういう感情を持たせたいからこういう事を演技として出して欲しいみたいな目的がちゃんとあったうえで、演技つけていかないといけないと。「とりあえず観やかして」とか鈴木さんしゃらう言われている

と思うんです。

**鈴木** よくありますね。自分としては特に苦じゃないんですけど。

**有馬** むしろ苦じゃない(笑)。

**鈴木** 脳やかしで情報量を得つつ、自分としては意味を持たせる工夫をしていきます。それで設定ができるいけばみんな楽だったりすると思うので。

**有馬** あー、僕もそう考えられればいいんですけど、ちょっと熱っぽい仕事とか、名前出してやる仕事は、違うと思ったら一回は抵抗してみますね。

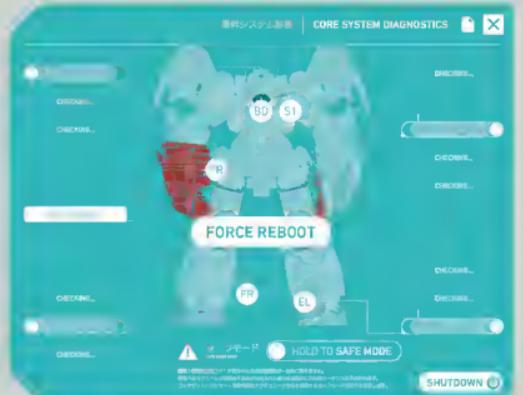
#### それが関わるアニメ作品 そのビジュアルへのこだわり

**有馬** まさにその、いま「熱っぽく」やってるのが『Re:CREATORS(レクリエイターズ)』です。色んなフィクションのキャラクターが現実社会

にやってくるという内容なので、まず、いまこの現代社会にあるものをひとつひとつ、アリティをもってしていく必要がありました。このまま渋谷の街頭ビジョンに載っても大丈夫かなとか、現実世界を模したものを見た人が「ああ、この元ネタはTwitterでこれはPlayStationね」とかわからてくれるかなとか、そういうことを意識してデザインしています。一方、中にはロボットアニメの世界から来たキャラクターもいるので、そっちは現実っぽく作っている方と悪いきり差をつけて、できるだけ非現実的なイメージで作っています。

TwitterとかTumblrをオマージュしたものもたくさん作ったので、結果、Webのワイヤーフレームを書く技術が上がるっていう副産物もありました(笑)。鈴木さんの最近のお仕事でいうと、「マクロス△」とか?

**鈴木** そうですね。7話の仮想空間のシーンを



『Re:CREATORS』作中から。  
実際に画面がインターフェースを操作するシーン。円形のインターフェースは右手と左手それぞれ操作できるUIになってしまっており、操作方法も候検しながらデザインされた



### 『Re:CREATORS(レクリエイターズ)』

制作年：2017／原作：広江礼介／監修：あおさえい／アニメーション制作：TROYCA／アニプレックス／品番：7,344円(1~4巻)、8,242円(2~5巻)、9,159円(完全生産限定版)DVD:6,264円(1~4巻)、7,344円(2~3・5~9巻)、完全生産限定版

やらせてもらいました。ワンシークエンス、ずっと仮想空間でハッキングしているシーンなんですが、これはさっか話していたところでいうと『アインマン』と同じで「UI側に演技させる」という演出をしたものでした。というか、もはやUIっていうくくりを取っ払って、インターフェースでファンタジーのような表現をしたものですね。

アニメは予算との戦いになるものも多いのですが、この時はスペシャルカットとして予算が取れて、しっかり演出できたのでよかったです。組み込みのカットとか、アセットだけを作る場合だと使い回しが多くなっちゃったりもするので、逆に言うと、ある程度使い回しに耐えられるような素材を作っていく工夫が必要なのかもしれません。

**有馬** うっ。僕は『Re:CREATORS』の素材をほとんどアセットとして、スペシフィックに作ってしまったので、そう言われるとただの筋肉作業だったなと、いま反省しています。ただ、ちゃんと

意味を持った共通アセットがたくさん出てこれば解決する問題でもあると思うんですね。

**鈴木** それはもっともだと思いますね。

**有馬** 共通アセットで済ませるシーンと、そうでないシーンとをうまく分けられるのが健全な気がします。例えば、今、対談しているこの部屋がアニメのカットになっているとして、鈴木さんと僕のiPhoneは乳用素材なんだけど、Macのモニターはオーダーメードで作ってるみたいな。そういう抜き差しが発生していくだろうなと。こういうの、すべては解像度の上昇が起こしている変化なんだと思っています。例えば『メタルギアソリッド』の「1」のスネークは顔がカクカクして、「2」でだんだん表情がでて、「4」になると顔に文字が入ってきてそれがちゃんと読めるっていう。解像度が上がっていけば誤魔化せなくなっちゃうから、GFXは必要になってくるんです。アニメにしたって、携帯電話が登場

## 有馬トモユキのモニターワーク

### 『Re:CREATORS』 巨大ロボット「ギガスマキナ」のUI

登場人物の一人、鹿屋宿禰(かのやしるい)が操るロボット「ギガスマキナ」の操作画面UI。実際にはホログラフィーのタッチインターフェースとして登場する。ロボットの状態確認や操作に必要と考えられる項目を、「動作／反応／制御」の3點に分け、さまざまな操作画面を設定していく。こうしたフィクションの存在と、街の中で使用するリアルなグラフィックは意識的に差をつけて制作したという。



するとしたら、SD時代は画面が光っているだけでOKだったかもしれないけど、4Kで見られるとなればそれはいかないし、スマートフォンだとアプリごとのデザインもバラバラだし……。

**鈴木** アニメの中でのグラフィックが必要な箇所は、どんどん増えていると思います。

**有馬** GFXも一分野にすぎませんし、一つの作品にもっといろんな人が入ってくると面白いですよね。その道の専門家じゃなくていいから。



12  
17

## 気づかれないほどに微細な塵や粒子が 画面の解像感を高め、臨場感のある空気を作る

### 塵／パーティクル

注意深く見なければ気づかないような、小さ

く細かいものが描かれることで、画面の雰囲気が大きく変わることがある。この項目では、そうした「微細なもの」の効果を見ていこう。

近年のアニメーションで特徴的に見られるようになってきたのが、空気中の塵(ちり)の表現だ。特集のINTRODUCTION[1]で紹介した『君の名は。』のシーンでも朝日に照らされた塵が登場したが、このページで紹介する『BLAME!』の科学者、シボが「ネットスフィア」へと接続するシーンでは、がらんとした空間と、荒廃した階層都市の空気を効率的に演出している。

こうした細かな粒子状の表現としては、同作の戦闘シーンにおける火花なども挙げられる。画面を激しく舞い踊る火の粉は、静かに漂う塵の描写から一転、エフェクトとしての存在感が際立ち、画面の解像感が大きく高まるように感じられる。

これら塵な粒子状の表現には、前ページに出てきたような手描きの素材を使うこともあれば、CGで粒子をコントロールする「パーティクル」という手法が用いられることがある。パーティクルとは、細かすぎてひとつひとつ動きを描写するのが難しい（あるいは手間のかかってしまう）粒子のランダムに運動する様子を、一定量の集まりとしてコンピュータが計算、描画するシステムのことだ。

こうしたパーティクルは、塵や火花のほか、舞い散る花びらや水の飛沫、魔力の奔流や吹き上がる煙、さらにはキャラクターの髪の毛など、さまざまな表現に用いられている。

塵や粒子といった微細な表現がアニメで多用されるようになった背景には、視聽環境の向上も関係しているだろう。画面の解像度が上がったことで、細やかなオブジェクトも渋れることなく綺麗に映し出されるようになり、かつては描いたとしても劇場でなければ見えなかつたような微細な表現ができるようになった。「神は細部に宿る」という言葉を体现するような手法だ。



©Tsutomu Nihei, KODANSHA/BLAME! Production Committee.

## 飛び散る火の粉が物語る 兵器の威力と緊迫感

羅賓が発射した全てを貫通する銃「重力子放射銃」のビームによって、敵であるセーフガードや機械物はあっさりと溶融する。その際、大量の火の粉が飛び散り、武器の素早い威力を物語っている。また、同シーンではその後も火の粉が飛散し続けていて、場面の緊迫感を高めている

## 荒廃した空間の空気感と 神々しさを演出する

『BLAME!』より、科學者・シボが進来を通じて自身の精神をネットワーク世界「ネットスフィア」へと接続するシーン。廃墟都市の中で、かすかに差し込む天上からの光が薄明光輝となってシボを照らし出す。シボを取り巻くように周囲に飛うかずかな星にも光が当たり、静かで荒廃した空気と、莊厳さを感じられる美しいシーンだ



### 「BLAME!」

荒廃した都市のマンガ作品を原作者自身が脚監修のもと、アニメ化。無限に埋蔵する「地層都市」の中で、人々は回路システムの目を含んで暮らしている。そこには凶暴な魔獣、羅賓(りょうひん)が現れる。

製作年: 2011 / 旗手: 池田裕哉 / 計画: 鶴下寛之 / アニメーション制作: ポリゴン・クチュニアズ・キングロード / BD: 10,564円(初回限定版)、8,264円(通常版)  
11月1日発売予定

デジタル環境での撮影にも  
アナログなタッチでディテールに厚みを

## 手描き素材

### ダーマトグラフで描いた線素材

ダーマトグラフ、通称デルマとは、芯にワックスを含んだ柔らかい色鉛筆のこと。太くかすれたタッチが魅力だ。背景に置くことで荒々しい疾走感を出したり、集中線など漫画チックな表現に効果を發揮する

### 墨を散らして作ったタタキ素材

墨汁を付けた刷毛を上から「叩き」、紙の上に飛沫を散らすことから「タタキ」と呼ばれる。ランダム性高く散らばった模様が、火花、水しぶき、破片など、多様なエフェクトに変えて活用される

### 筆で描いたテクスチャ素材

筆によるかすれたタッチも、アナログならではのランダム性をもつもの。この素材を取り込み加工することで、露や雲などの流体が、絵画的な味をもって表現される。テクスチャ素材として貼りまれることも



### 『キルラキル』

TRIGGERによるオリジナルTVシリーズ。父の死の星を離す露子は、生徒会長の先頭に立つ少女たちを本音で喜んでお入る場面セリフ「鮮血」と並んで、彼女の表情が印象的。

製作年: 2013年(脚本: 今石洋之 シリーズ構成: 半田かずき) アニメーション制作: TRIGGER・アニプレックス/BD(吹ききし庵発売) 7,344円(1~9巻), 8,424円(10~12巻) DVD(通常版): 5,164円(1~9巻), 5,264円(10~12巻)

### 美術監督に描いてもらった 『キルラキル』の撮影素材

アナログタッチのダイナミックな絵作りが人気を得た『キルラキル』同作で撮影監督を担当した山田豊徳さんによると、この作品では美術監督の金子雄司さんに描いてもらった埋込み用の手書き素材を、作品全体に渡ってふんだんに使用しているという。その一部を見せてもらった(回数協力: 金子雄司)[青写真]



背景を模や模様が流れているように見せるアニメ特有の表現「流背景」(背景素材)用に描かれたもの。下はキャラクターが変身する時に滑りこむ際のフレア。

©TRIGGER・半田かずき/キルラキル製作委員会



### 第3話、モヤの素材を使ったセーラー服「純涙」登場シーン

春月が所有するセーラー服「純涙」が登場するシーン。慎重な保管庫の手前に豪華で描かれたモヤ素材が美しい、ぐっと絶妙な雰囲気があるシーンになった

アニメの撮影処理はデジタルに移行しているが、そこにアナログな素材を効果として加えることがある。「コンボット」のページ(P054)でも協力いただいた山田豊徳さんに、そうした手書き素材を見せてもらった。

例えば、山田さんが撮影監督を担当した『キルラキル』の映像は、手書きアニメならではの魅力にあふれている。その作面に寄り添うアナログタッチなエフェクトの多くは、実は撮影によって表現されたものだ。美術監督と相談し、

あるいは自らが画材を持ち寄って作った絵画を、データとして取り込み加工。そうして作った素材が、アクションシーンの荒々しい集中感や、バトルシーンで飛び散る刑罰や破片として画面に独特の味を与えている。

これらはもともと撮影台で行われていたテクニックの応用だ。山田さんは、こうした手法を、デジタルに組み込むことで現代的にアレンジ。デジタルとアナログを対立させるのではなく、調和させることで生まれ出された表現と言える。



光の演出で用いられた素材。左は、作中で多用されている描方向へ光が走る素材。本来はアノモルフィックレンズで特に発生するレンズフレアで、J.J.エイブラムスの映画でよく見られるごとから、山田さんは通称「JJ光」と呼んでいる。右は医療院春月の登場シーンに用いる「月光」の素材。雲のムラを生かした入射光として使用



さまざまなシーンに登場するモヤの素材、「キルラキル」では監督からモヤを多用したいというオーダーがあり、意にさまざまなパターンが描かれたとい

### 第21話、手書きのフレアを乗せた 露子と春月の鞠開シーン

上で紹介した素材の中でも、通称「JJ光」は作中の至るところに登場する。この鞠開シーンでの閃きのように目立つ使われ方もあれば、日常シーンでのキラッとした光の反射など、さりげない活用の仕方も



撮影処理を複合的に組み合わせて  
迫力のあるエフェクトを描き出す

## さまざまなエフェクト

アニメにおける作画の華がバトルやアクションシーンだとすれば、撮影の華はエフェクトワークだ。激しい閃光とともに巻き起こる爆発。そこから放射状に広がる煙塵や飛び散る破片、降り注ぐ火の粉。新撃が相手の剣と激しくぶつかりあえば火花が勢いよく舞い散り、力いっぱい踏みしめる足元には砂礫が跳ね土埃が立つ。

かつては作画で工夫して描かれていたこうしたエフェクトも、いまでは撮影が担う割合が増加している。そしてそこは撮影処理最大の見せ場として、この特集で紹介してきた撮影処理が総動員されることになる。

このページで紹介する『劇場版 ソードアート・オンライン -オーディナル・スケール-』のラストバトルは、そんな撮影によるエフェクトワークの集大成と言えるもの。静止画で見ても判別の難しい複雑なエフェクトが、目まぐるしいスピードで生成変化していくことで、バトルの臨場感が舌が応でも高められる。

ただ同時に、エフェクトは単に複雑に盛り込めばいいわけではない。同作の撮影監督、脇 朝太郎さん曰く「密度感は大事ですがバランス感覚も重要。たとえば決めカットの前後のフレームは、ピントや露出がズしているような少しゆるい画面にしておいたほうが、落差で印象がはっきりと残るんです」。映像を彩る重要な要素だからこそ、演出的な感覚も求められる。エフェクトワークには、撮影の醍醐味が詰まっている。

「劇場版 ソードアート・オンライン -オーディナル・スケール-」

原作:川原 謙による書き下しオリジナルストーリーを  
映画化。主人公、キリトは次  
世代用グラブル「マルチデバイス オーダー」を用い  
た近未来RPGに参戦しようとするが……。

制作年:2017年7月 川原謙 監督:伊藤聖洋 アニメーション制作:A-1 Pictures/アニプレックス/BD:9,720円(完全生産限定盤)、6,264円(通常版)DVD:8,940円(完全生産限定盤)、5,164円(通常版)



### ボスバトルシーンにおけるスパークを伴う激しいエフェクト

主人公であるキリトたちが絶体絶命のピンチに陥っていたとき、何者かによる致いの一撃が加わる。救世主の登場というバトルの転換点が、様々なエフェクトの重ね合わせで存分に印象づけられている。撮影の手によるエフェクトは、飛沫や気流だけでなく、青いスパークもそう。撮影監督である脇さん自身が作画し透過程処理したものだという



右下カットのエフェクト素材だけをまとめたもの



撮影処理前



撮影処理後

### 撮影で作成された変化する爆発エフェクト

上で紹介したシーンで使用された、エフェクトの変化を追ったもの(一部)。一連の激しい爆発は、そのほぼすべてが撮影によって映像化されている。粉塵の動きを追うだけでも、撮影セクションが、その言葉からイメージされる範囲を超えた映像作りに関わっているのが分かる

©2016 川原謙/HAKODATE ASK STUDIO/MEDIA WORKS STUDIO/SAD MOVIE Project





撮影処理前

### バトルでの説い新撃を表現するエフェクト

強大な敵へ立ち向かうヒロイン、アスナ。その覚悟を決めた激々しい表情を強調するため、作面で描かれたエフェクトの一部の配置を調整したうえ、新撃にブラー や透視効果を加えることで、バトルにより一層の緊迫感を与えている。画面の左から右へ、速近感を纏えたさまざまなタイプのパーティクルが散らされることで增强された躍動感にも注目してほしい



撮影処理後

### 新撃シーンに使われたエフェクト素材

上のカットで使用されたエフェクト素材。左は新撃の軌跡のイメージ。手前から奥にかけて徐々に明るい色味へ変化していくことで動きを表現している。終点にはレンズフレアも加えられた。右は粒状と線状のパーティクルに、実際の火花をピントをぼかして写真撮影した焦材が加わっている。「タタキ」を応用した技法だ



# カメラの動きをイメージしながら 画面にダイナミックな変化をもたらす

## カメラワーク

アニメの撮影処理におけるカメラワークとは、背景やセルなどの素材を重ねて別々に移動させたり、カメラの寄り引きをコントロールしたりして、どのように画面を変化させていくかのことを指す。デジタル化される以前であれば、摄影台を操作して画面に動きをつけることだったと言える。

例えば「密着引き」と呼ばれる手法は、背景やセル、手前にあるものなど何枚もの素材を重ねて、それそれ異なる速度や方向でスライドさせることで立体感や連続感を演出する表現。アナログの撮影では、マルチプレーン・カメ

ラ(P030)のように素材ごとの距離を取って動かすのではなく、素材をそのまま重ねるために「密着」と表現されていたが、デジタルになつても手法そのものや考え方を受け継がれ、慣習的な呼称として生きている。

一方で、デジタル環境でより細やかな調整ができる、CGが積極的に取り入れられるようになった現在では、より多様なカメラワークが可能になってきている。手持ちカメラで撮影したような微妙な振れを再現したり、3DCGを撮用したダイナミックな演出など、表現の広がりを感じられる項目だ。

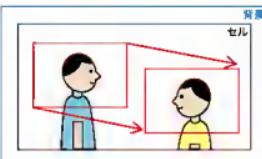
### COLUMN よく使われる基本のカメラワーク

#### パン(PAN)

カット内で、カメラの向きを左右へ振ること。実写では横方向の移動のみに用いられるが(冠方向はディルト)、アニメの撮影では眼の振りをパンアップ、パンダウンなどと呼ぶことが多い。カメラを固定して向きを変えるため、フォローに比べて背景の変化が大きくなる。アニメの撮影では、カメラを固定してセルや背景を動かすことで表現される。



実際のカメラで並んだ人を  
パンしたイメージ(真上から)

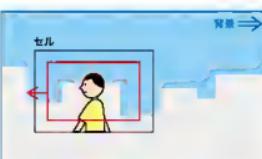


#### フォロー(FOLLOW)

被写体の移動に合わせて、同じ速度でカメラが移動すること。「パン」がカメラの向きを変えるのに対して、「フォロー」はカメラ自体が移動する。アニメでは被写体となるセルを固定して、背景などを進行方向と反対に引くことが多い。

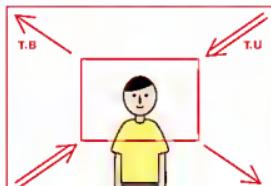


実際のカメラで歩く人を  
フォローしたイメージ(真上から)



#### トラックアップ(T.U) トラックバック(T.B)

トラックアップ／バックは、カメラを前後方向に移動させること。トラックアップは前に走っていくことで被写体が大好きになっていく。トラックバックはカメラを後ろに引いて、被写体は小さく遠くなっていく。他にカメラを固定して、レンズの視点距離を変えて被写体に寄りきることをズームイン／アウトと違うが、アニメの撮影ではあまり明確な区分ではなく、もっぱらトラックアップ／バックで指定されているようだ。



#### 作画レイアウトとCGを活用した カメラマップで作るカメラワーク

最近のカメラワークの応用事例として「CGを活用したカメラマップ」を紹介したい。アニメーション映画『ボッピンQ』のファーストカットでは、主人公の伊藤が迷道を駆け下りてくるまで、ワンカットのためならカメラワークで見事に追いかけている。注意深く見ると、その間、移り変わる背景が切れ目なく接かれているのが分かるはずだ。これは、3Dモデルで背景を作り、そこに背景美術を立体的に投影して、その3D空間の中でカメラを移動させて撮影するという「カメラマップ」と作画を併用しているため。そのメイキング資料を見せてもらないうちながら紹介しよう。



「ボッピンQ」

東部アニメーションの開拓作品の劇場アニメ。中学生を目標に、10歳のための少し大人が、「おのののケロ」を喜ばないと思ったなぜか迷道へ迷い込む。そこに「…」。  
製作年: 2016年/原作: 井浦新/監督: 黒澤信重/脚本: アニマーション制作: 黒沢アーネスト・エイバーカス・ピラチャーズ ED: 8:42円(通常版) DVD: 5:18円(通常版)



©実写アニメーション／「ポッピンQ」Partners 2016

#### メイキング資料①

#### 作画のレイアウトラフに合わせて背景をCGでシミュレーション

ポッピンQはもともと、3DCGと手描きの作画を併用する作品。この冒頭カットだと、キャラクターは作画で表現されるシーンだが、制作の流れは、CGと手描きのフローを組み合わせて作られている。まず、はじめに作画監督がレイアウトラフを描き、それに合わせて大まかな背景のCGシミュレーションを作成する



#### メイキング資料②

#### CGキャラクターを使ってアニメーションとカメラワークを決める

先に制作したシミュレーションを基に、CCパート用のキャラクターを3D空間(街並みを再現した3Dモデル内)に置き、キャラクターのアニメーションと、カメラワークを作り込む。この後、キャラクターの部分は紙に出力して手描きの作画に起こしていく



#### メイキング資料③

#### 背景美術を3Dモデルへマッピングし

#### CGレイアウト・カメラワークに合わせて撮影

背景のCGを作成。美術で描いてもらった背景を街並みの3Dモデルに立体的に投影して、この中を資料②のCGレイアウトに合わせたカメラワークで切り取っていく(図は背景の方向性を決める美術ボードと、背景をマッピングした3Dモデル)。最後に作画で制作したキャラクターのアニメーション部分と、CGで作成した背景を合わせて撮影して完成



美術ボード



美術ボード



3Dモデル図

# 激しい衝撃、動搖によるゆらぎ 画面が揺れるとき「視点」が立ち現れる

## 画面の揺れ

爆発の振動による  
カメラの揺れの変化

『血界戦線 & BEYOND』より、主人公のレオが走るバイクの後ろを砲弾が振りきり轟弾、すぐ近くで爆発が起こるシーン。爆発時は微振動で、カメラを少し揺らす程度だったが、爆発の広がりに従って画面の歪み幅を大きくすることで、爆発の衝撃を目で体感できる。こうした強い揺れはモーションブラー(被写体のブレ)を伴って描かれことが多い

©2017 内藤泰弘／東京社・血界戦線 & BEYOND製作委員会

強い揺れ



描かれた画であるアニメにおいて、本来起こるはずのない画面の揺れは視聴者にカメラ(視点)の存在を潜在的に意識させる。

『血界戦線 & BEYOND』での爆発シーンのように、爆発に合わせて画面が激しく揺れ動きながら、まるで目の前でそれを目撃したような臨場感が立ち現れることとなる。車や船といった乗り物のシーンで画面が揺れていれば、その乗り物に搭乗していると感じるだろう。

第三者としてのカメラの視点だけではなく、画面の揺れは作中のキャラクターの視点を描き出すこともある。走っているキャラクターの視点では、画面は継に大きく揺れることになるだろうし、視界が小刻みに揺れるような演出では、そのキャラクターがひどく動揺しているのかもしれない。

また、画面を不安定に揺らし、フォーカスのブレなどと組み合わせることで、手持ちカメラ

で描いているような映像のように演出することも可能だ。ドキュメンタリー映像のようなシーンを描きたい場合など、こうした手法は広く使われている。

画面の揺れは、カメラやキャラクターの視線と視聴者の視線を同一化させ、時にはその心情まで表現し、映像への没入感をより一層深めてくれるので。

17  
17

## 画面のタッチや印象をコントロールする 撮影ならではの工夫のしどころ

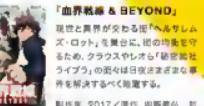
# ノイズ／テクスチャ

ノイズやテクスチャを重ねることによって、表面の質感や材質、はたまたメディア感など、画面はより情報量の多いものとなる。

ノイズは画を荒らしたり、劣化したような印象をもたらすため、記憶の曖昧さを含んだ回想シーン(フラッシュバックなど)で採用されることが多い。また、テレビや街頭モニター、記録映像など、作中の映像メディアの表現にもノイズエフェクトは多用される。『血界戦線 & BEYOND』でもモニター表現から回想シーンまで、さまざまな場面でノイズによる表現が受けられる。

そして、テクスチャ表現は現在、より広範に使われている撮影処理だ。物の質感を表現するために使われるはもちろん、エフェクト表現にテクスチャを重ねて用いることで特殊な光や効果を表現したり、作品の画面全体に紙のような質感を載せて作品のトーンを作り上げるような方法でも使われる。

ほかにも、近年では衣装の模様を表現したり、キャラクターの髪の毛にテクスチャを載せることで、手描きでは難しい複雑な描写を表現することもある。ノイズやテクスチャは、画面のタッチや印象を左右する撮影処理、かつどのように表現するか、撮影ならではの工夫が盛り込める手法だ。



「血界戦線 &amp; BEYOND」

現世と異界が交わる街「カルガシムズ・ロック」。画面台に切替を守るために、クラウドやオルタ・壁面監視社ライフルの街は昼夜さまざまな場所を解説するべく配置する。

製作 ©2017 内藤泰弘・美術社・血界戦線 & BEYOND プロダクション制作  
公開 2017年10月13日(金)より劇場公開、同日よりTOKYO MX BS11ほかにて放送開始

### 異なる性質のノイズを使い分ける

墜落王フェムトが街頭モニターをジャックするシーン(上)は、画面のちらつきや走査線のノイズを観せた分かりやすい例。異形のマフィアが登場するシーン(下)では、カラーノイズが乗り、色収差(色のズレ)も発生している。同じ作品内でも、目的によって異なる性質のノイズを使い分けている

### 水から氷への質感の変化をテクスチャで表現

あらゆるものを使結させる血界戦線の使い手・スティーブンが跳んだ水たまりが凍るシーン。風景を映していた水面が固体化し、もやもやのテクスチャが現ることで、水から氷へと変化したことを表現。波紋の広がりがそのままテクスチャに反映されていくところも細かい



©2017 内藤泰弘・美術社・血界戦線 & BEYOND 製作実験会

## INTERVIEW

# 映像感や奥行きを、イラストと文字の関係性で表現する ブックカバーの空間演出

グラフィックデザイナー 川谷康久 [川谷デザイン] インタビュー

●写真 稲葉部 ●文 今井謹紀[ソドイ] ●写真 谷本 葦[studio track72]

『別冊マーガレット』の表紙をはじめ、マンガや文芸書のカバーデザインを数多く手がける川谷康久さん。その仕事の中には、レンズを通したようなボケ感や、イラストと文字が折り重なるような多層的な空間が感じられるものがある。まるで撮影のコンポジットのように思えるデザインは、どのように生まれてきたのだろうか。その空間演出的なデザインについて話をうかがった。

—書店の文庫やコミックスの棚で、奥行き／レイヤー感を感じるデザインが目にいて「お」と思って手に取ると川谷さんのデザインだということがあります。そうした奥行きの演出は意図的なものなのでしょうか？

川谷 できさまうなところにやるという感じです。絵に合わせてですね『いなくね、群青』のように、キャラにピントが合わせてあって、奥の後線がボケているようなものは手前をぼかすことでさらに厚みが出て、より人物に視線がいくだらうという狙いで。

ぼかしはアニメ、奥行きはゲームに教わった

—そうやってデザインに奥行きを取り入れるようになったきっかけはありますか？

川谷 オブジェクトをぼかしてみたのは、少女マンガ雑誌の表紙や、誌面の予告ページでやらせてもらったのがきっかけですね。少女マンガは、とにかく全ての要素を「大きく！」って言われるんで（笑）。『この「新連載！」大きくなりませんか？ このキャラクチも大きくなれてください！』でもキャラクターの顔は避けてくださいって。この要望を全部聞こうと思うと、もう、スペースが足りなくて奥行きを使うしかないんです。「新連載」ってでっかく配置してぼかして、その上に文字を載せるとか。手前に大きく配置した文字の字間を空けて、その間に情報を詰め込むということもよくやりました。すべて、必要にかられてで

すね。

こういった「ぼかし」の表現については、今思うとですが、昔のアニメのオープニング・エンディングの演出にすごく影響を受けています。キャラクターがいて、スタッフさんたちの名前があって、その手前にぼけているものがふわっと横切ったりっていうのはよくあったような気がします。

—まさに、今回特集しているアニメの撮影テクニックですね。

川谷 それと、階層については、ゲームが好きで、自作していたのが大きいと思います。横スクロールのゲームだと、多重スクロールって言ふんですけど、例えば奥に山があって、キャラクターがいて、その手前に草むらがあって……。山はゆっくり、草は速く動くように調整するんですけど、これをやると一気に奥行きがつくんですね。こういう経験をしてきたので、僕にとつてぼかしたり奥行きを出したりっていうのは、ごく自然な感覚でした。

カバーは目に留まらなきや意味がない

—単行本や文庫のカバーは、雑誌ほど情報が溢れているわけではないですよね。あくまで演出として、ぼかしや奥行きを使っている？

川谷 そうですね。ただ絵があつてタイトルがあるだけじゃつまらないと思ったのがスタートだと思います。コミックスや文庫には、それぞれルールや、NGとなる表現がいくつかあります。帯より上にタイトルが全部入ってないといけないとか、キャラクターの上に文字が乗っちゃいけないとか、文字が裁ち切れてはいけないとか。結果、似たようなデザインが書店に並んでいたなと思っていて。

それと、イラストとタイトルだけで成立するカバーデザインは、ぼかしや奥行きの演出がしやすいというのもありますね。相性がいいという

か。これがイラストじゃなく写真だと、また違うと思うんです。最近は、奥行きやレイヤー感のあるイラストがあがってくることが多くなったようになります。

—複雑なギミックが効いた表紙も多いですが、イラストのディレクションはどうされているのでしょうか？

川谷 本当はノータッチが理想なんです。絵を見た瞬間にアイデアを思いついたりするので、その方が、作業するときに新鮮な気持ちでいられます。もちろん、場合によってはこまごまとお願いすることもあるし、そういう仕上げでくださった絵も好きですけど、「もうこれで描いちゃったから、デザインよろしく！」って言われるほうが、「これぞマンガ家だなよ～」と思ってテンションが上がったりもします（笑）。

—ブックデザインを考えるとき、どんな風に見られることを想定されますか？ 書店にも並びますが、最近だとWebのサムネイルでどう見えるかを意識されることもあるのかな。

川谷 Webのことを考えてやってくださいというのは、最近よく言われます。電子書籍になるものが多いので絵を引きすぎないように。ただ、そういうのがなければ、基本的に書店での見え方だけを考えます。どうしても似たジャンルのものが並びがちなんんですけど、ちょっとでも目立つものができればいいなと思ってやっています。僕のデザインは読みづらいと言われてしまうこともあるんですけど、まずは目に留まって印象付けることの方が、やっぱり大事だと思っています。

川谷康久

[かわにゅーやすひさ] 森根県浜田市出身。2001年に独立後、川谷デザインを設立。コミックスや小説の装丁、漫画雑誌の表紙デザインなどを行う。「マーガレットコミックス」「新潮文庫nex」「のりーどマーツ」などのフォーマットデザインも手掛ける。



「砂漠(美術之日本文庫)」伊坂幸太郎、文庫/D・川口雅久  
hiko／2017／美術之日本社

## カバーデザインの解体 文字とイラストが重なる5層構造のデザイン

イラストの光に溶け込むような  
文字のオーバーレイが印象的

### 『砂漠』

青森、「砂」の字、絵の中の人物、「漠」の字、そしてタイトルと、既視的ではありますが5層になっています。「砂漠」がでっかく入っているのは、やはり真店で目立つため。この文字は事務所のスタッフに描いてもらいました。奥行きのあるデザインをはじめ、これまでやってきたことの集大成というか、シンプルに無駄なく自分の味が出てたかなあという感想です。

小説自体は2005年に単行本で出された作品です。大学生、青森、そして微マニア向けをイメージしつつも、さすらいいイラストだと思います。真ん中の太陽の光はもともとのイラストに描かれているもので、僕が足したものではありません。ただ、それを活かすために「砂」と「漠」の字をオーバーレイにしたことと、ただ白い字を重ねるよりも印象的に見せることができたかなとは思っています。  
(川谷)

人物の部分は、もともと背景と別レイヤーで  
描かれているわけではなく、一枚のイラスト  
から丁寧にマスクをかけて切り抜いている  
という。こんなところにも、一枚絵から空間を  
生み出すためのプロセスが見て取れる



手書きの「砂」と「漠」の字は、それぞれ人物の前  
後を挟むようにして配置されている。かなり大き  
く入っているが、オーバーレイでイラストの雰囲  
気が透けるように重なり、空間の中になじんでいる

カバーデザインの  
空間演出 1

文字にも  
被写界深度をつける



大きく配置されたタイトルの周りには、文字から欠け落ちたような四角形がパーティクルのように舞っている。元の絵の中に運かれていたる粒子と合なって、より空気感や、層に無い映像的な印象を与えている。

文字をぼかすことで、奥行きと  
風の流れを感じさせるタイトル

『いなくなれ、群青』

新潮文庫nexのローンチタイトルで、レーベルの方向性を決める一冊になると言われていたのでかなり考えました。担当さんにも「見たことのないものを」とプレッシャーをかけられていました(笑)。表紙を見たときに文字の透ったことが本の流れで切れているのは、判型を意識しないで広がりを感じてほしいからです。こうした方が、大きく、また、強く書店で存在感を発揮できるのではないかと思っていました。

奥行きのある表現を作る際の基本的な考え方として、手前をぼかせば何でもなくなるかというと、そんなことはありません。まだまだ試行錯誤の途中ですが、一つ分かっているのは、キャラクターにピントが合っていて、墨がボケているイラストとこの方は相性がいいんです。この部屋はぐさんこのイラストのように、手前も後方もぼけていてキャラクターにだけピントが合っているパターンだと、最大限の効果を発揮しますね。

イラスト内で吹いている風の方向とタイトルの方向は、意図的にずらしています。風は左上から右下に吹いていますが、タイトルは左下から右上に流れています。これは先ほどお話ししたゲームの画面デザインの考え方ですが、脛脛によくて速度や方向を微妙に変えないと、なんだか固まつ感じがして、途端につまらなくなってしまうんです。ポイントを挙げるとしたら、一旦グリッドを組んで、輪を作ってきてからずらしたりほかしたりしている点でしょうか。箇引に散らしてしまってはダメだと思います。

(川谷)

背景とキャラクターの間に文字が折り重なり  
重層的な空間を描き出す

### 『あげくの果てのカノン』

SFと恋愛のお話なんんですけど、僕はSFだと思ってやっています。世界観がすごく面白いので、表紙のイラストは、そこを全面に出してもらえるようお願いしました。粗組みのタイトルは普通に入れて、粗組みの置き方で崩すといったふうに、複雑に見える中にもルールを設定して、散らさずないように気付けています。

2巻のデザインは特に気に入っていて、「カノン」の3文字だけ見ても、どこに置いてあるのかわからないようにしました。キャラクターの上に文字を置くだけで手前見えるっていうの、面白いですよね。ちなみに、イラストのピントが背景も含めて全体に合っている點なので、デザインで加えた要素にもばかしは入れていません!「川谷さんのアザンは陥れないので、表紙にちゃんと読めるタイトルも入れてください」と言われはじめた時期の仕事でもあります(笑)。最近は言わなくて入れるようになりました。(川谷)



### カバーデザインの 空間演出 2

## イラストと文字を 多層的に配置



『パドレ』/柳川 桂/集英社文庫/川谷廣久・Ilya Kuvshinov/2017/ボブラン

### 少年少女とともに漂うような文字で ゆらゆらとした水中をイメージ

#### 『パドルの子』

これは船の空間を軸にして、規則性を持たせずに文字を配置している例です。近く端所をどうやって決めているかというと、もはや「動」と言うしかなくて恐縮なのですが、文字を就ち落としにして揃がりを出すとか、物の影をうまく使うとかは、意識してやっています。「ド」と「子」の字がキャラクターよく後ろにあって、「パ」もそう違うか迷ったのですが、一番目だというのと、男の子の方がちょっとさびしくなっててしまう気がしたので、この形に落ち着きました。

「隙黒」という話でいと、イラストの空気感のところをUV厚塗りで印刷して、カバー表面が水で濡れているように見せています。もうちょっと大きい水素系が描かれてくるかなと思ってお願いした加工だったのですが、思ったより小さいで、はからずも贅沢な使い方になってしまいました。文字の艶感なども、いろいろと試行錯誤しましたが、結果としていいバランスになったと思います。(川谷)



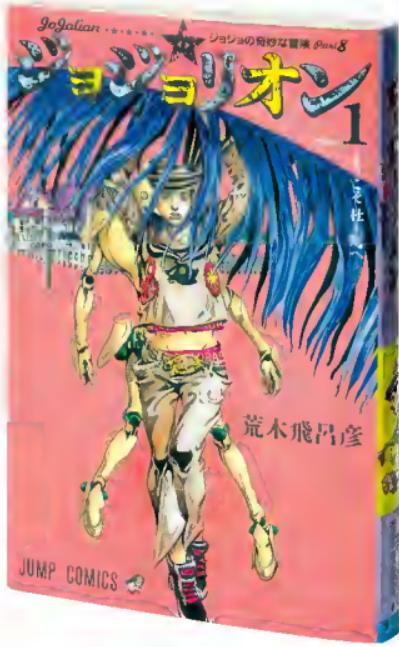
水中を漂う少年と少女が描かれた表紙。ふたりの周りには小さな泡が漂っていて、その一つ一つがUVインキによって盛り上がりがっている。光が当たると気泡がキラキラと反射して、水中に射し込んだ光を感じさせる



# PORTFOLIO NO.52

# NORIKO NARUMI

【成見紀子／なるみ・のりこ】  
東京芸術大学油画科卒業。印刷会社、デザイン会社を  
経て独立。書籍、コミックスを中心に活動。  
● 著作 文足立綾子  
● 写真 岩本 夏 [studio track72]



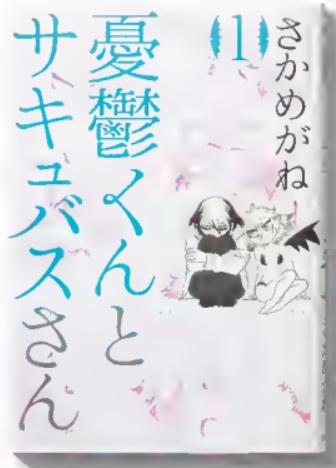
【ジョジョリオン 荒木飛呂彦】著  
D:成美紀子 2011~ 集英社  
©LUCKY LAND COMMUNICATIONS/集英社



【別冊マガジン 2017年9月号】発行 D:波多江子 2017・集英社  
©LUCKY LAND COMMUNICATIONS・集英社



「ウチナエンゲ」 小畑 健「月面」 大場つぐみ(原作)・漫画 D・成美紀子 2016~ 葦美社  
「政之進 云浦じん」美輪 D・成美紀子 2013 葦美社  
「紫式部の物、童子が笑い!」 麻 跡子・著稿 D・成美紀子 2016 紫山社  
「愛恋くじとサキヨ(さん さかめがわ)」漫画 D・成美紀子 2016~ 葦美社  
「さかめがね」 葦美社





「もののがたり オニグンシウ」 出版 D:成美紀子 2015~ 墓美社  
 「されど、化け猫は跳る」の手原筆絵本 かたやま和華 D:成美紀子 2017 墓美社  
 「フランス女性の働き方 ー仕事と生活を楽しむー」 L.イユ・ジュリアーノ(著)、羽田路洋子(訳) 墓美社  
 「ロード・トゥ・ラブ」 2017 日本画出版社  
 「泥古屋作は體かわい」 墓木雅江著 D:成美紀子 2013 墓美社  
 ©LUCKY LAND COMMUNICATIONS/墓美社

デザイナー

## 成見 紀子

「その本の装丁において、なにをいちばん打ち出していくべきかということ、自分の癖に流されないように気を付けることの両方を意識している」

『ジョジョリオン』や『プラチナエンド』などの人気コミックスや小説の装丁を手がけるブックデザイナーの成見紀子さん。最近では『岸辺露伴は勤かない!』の最新作が掲載された『別冊マガレット2017年9月号』の表紙紙のデザインが大きな話題を呼んでいる。そんな成見さんのこれまでの経歴や制作背景を伺った。

### ■デザインに興味を持ったきっかけは?

小学生の時に学級新聞やポスターを作るときめられることが多くて、親や先生のすすめもあって美大を目指すようになりました。東京藝術大学の油絵科に進学したのですが、そこではじめて絵を描くにあたって、自分の主張や自分のなかの感情を問われるようになって。でも、私にはそこまで作品で主張したい(自分が)ないことに気づいて、だんだん絵を描く時間が少なくなっていました。

そこで挫折感を味わった私は、大学院に進学せずに就職してしまおうと大学卒業後は小さな印刷会社のデザイン部門に入りました。昔から、上野の美術館に行なっても作品そのものよりも展覧会のチラシの方にわくわくするような子供で。それを思い出したのは30歳を過ぎた頃だったんですね。小中学生の頃からレイアウトされた絵に無意識のうちに惹かれています。

### ■その後は、どのようなお仕事を?

印刷会社に5年ほど勤めるなかで、仕事用の資料を集めると本が多いことに気づいて、次第にこの仕事をしたいなと思うよう。それでパナナグローブスタジオに転職し、「週刊少年ジャンプ」などの少年マンガ雑誌の表紙、表紙、中の記事のデザインを担当しました。

そこでは子供が見て楽しめるような、要素がぎゅうぎゅうに詰まつた密度の高い誌面を作っていて楽しかったのですが、本の装丁の仕事を機会は少なくて。5年ほどで退社し、文芸社のインハウスデザイナーとして自費出版の本の装丁の仕事を始めました。本の装丁の仕事を定期的にいたくよくなっていたのは実はここからなんですね。一日一本のペースでたくさん数をこなしたり、限られた予算のなかで刷り色や加工を節約しつつもイメージ通りの装丁をプレゼンに通したり、実践

で学びながらブックデザインの経験とノウハウを積み上げたという感じです。文芸社には1年ほど在籍して独立。小説とマンガをセットで扱えて、両方のいいところがそれぞれ影響あって、どちらも新しく見えるような、そんな仕事をしたいなどと思い描いて独立しました。

### ■基本的な制作の手順は?

マンガの場合は絵ありきなので、マンガ家さんにどんな絵を描いてもらうのがいちばんいいのか、どう売っていくのかをますます編集さんと話します。私がよくお仕事させていたいいる集英社さんの場合だと、キャラをまず押出してほしいとご要望いただきことが比較的多いです。あとは、コミックスが何巻構成なのかを伺って、一巻ずつ勢いでいいいタイプなのか、それとも全巻のトーンをそろえるのかを伺えています。小説の場合には、ゲラを全部読んでから打ち合わせで画面で、編集さんに装丁のイメージが明確にある場合はなるべくそこに寄り添うような提案をしています。

### ■成見さんの装丁は、タイトル文字が絵的に見えるのが印象的です。イラストと文字のバランスで大事にしていることは?

いま言っていたいこととちょっと逆になってしまふんですか、私はファインアートの世界にいたせいで、文字を絵としてなじませちゃう。ともすれば、文字と絵を複数にからませてしまうんですが、それは油画を描いてきた癖なんですね。その癖が生ずるところとタイトルが立たないおそれがあるので、文字は文字でっきり立つ、絵は絵で収まるように心がけているんです。私のデザインって、どこかドッとしているのが多いはずですが、それは私が油絵科にいた時に絵にある種の重さや密度や泥臭さを求めて、それに応えようと過激していたというものがデザインにも影響しているのかなと思います。

### ■「ジョジョリオン」の装丁のポイントは?

荒木飛呂彦先生は、ものの形を描くにきちんと塊を描くっていうアカデミックなデッサンをされる方。だから、ロゴに聞いても奇をてらわずに秀明朝のような堅牢なもののが合うだろうと。そこに味をつけるために少しテクスチャーを加えていま

す。荒木先生の絵に合うようながっかりとした伸びたかなだと思います。カバーは、背景も描き込まれた大きな一枚絵を先生からいただいて、そこから色の要素を引っ張って、ロゴやカバーのそでの色を私の方で構成しています。

### ■『岸辺露伴は勤かない!』の主人公、岸部露伴が表紙紙を描いた『別冊マガレット2017年9月号』がとても印象的で、話題にもなりましたが、制作面で意識したこと?

全体的にエキセントリックな感じや不自然な空気感にしたかったのと、文字を一個一個噛みしめるようにレイアウトして重厚感を出した。また、露伴のスタイル能力のヘブンズ・ドアを入れたくて、「別冊マガレット」のロゴにあしらいました。左下の方にあるドクロは、露伴のトレードマークのヘアバンドを入れたかったのと、どこか毒々しさや不気味さを感じらるひっかけがありほしいなと思って入れました。

### ■装丁のデザインで誰も心がけていることは?

まず大事なのが、タイトルが見やすいことで、全体の空気感や、文字がドカンと見やすいのか、さらっと見やすいのかを含めてデザインを検討します。そして、その本の装丁において、なにをいちばん打ち出していくべきかということ、先程申し上げたような自分の癖に流されないように気を付けることの両方を意識しています。

### ■デザインをするうえで影響を受けるのは?

街中で見かける若い子が着ていたり、デパートに並んでるお洋服の色です。その移り変わりを見るのがわくわくするのです。デザインにも盛り込みたくなります。携帯小説のカバーに流行りのグリーンとピンクを使ってみようとか、もちろん、案件にもよるのですが、ポスターや単発のものに今流行りの色をよく取り入れていますね。

### ■今後、手がけてみたいことは?

いつか、森博嗣さんの本の装丁を手がけてみたいと思います。森さんの作品のなかでも特に一人称の作品の空気感やクールな感じが抜群に好きなんです。あと、私は、できれば一生続けていくたらと思っているぐらい作家さんの全集を文庫で出す企画は憧れの仕事なので、ぜひやってみたいです。



立入禁止

ワンマン

9:00  
19:00



# 創る。Vol.51

創るヒト



浮雲宇一

【うきら・ういち】  
関西在住。趣味で絵を描いています。  
url: [uiki-ukumo.tumblr.com/](http://uiki-ukumo.tumblr.com/)

駅で活し込む女子高生の日常と、星の夜空を鉄道が走る幻想的な風景とがミックスされたイラスト。本作は、SAI Ver.2で制作。特徴効果の質感を加えた着色用のレイヤーと結合用の通常レイヤーを作り、着彩部分を軽写しながら描いていく

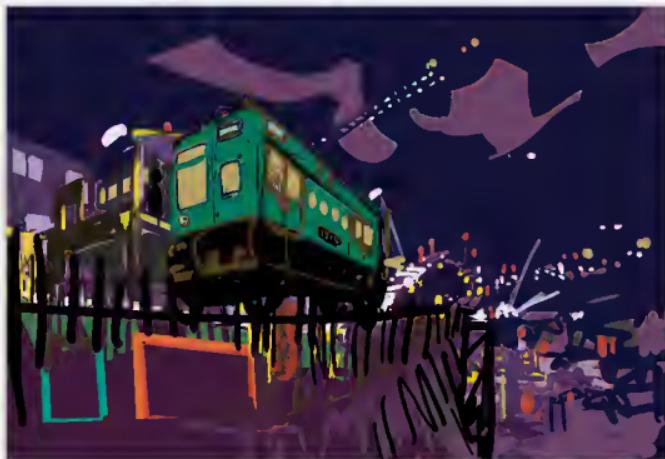
## Making Point

全体の構図とモチーフを決め線画とベースの色を塗る

### 01 キャンバスに色を配置して構図やモチーフを検討

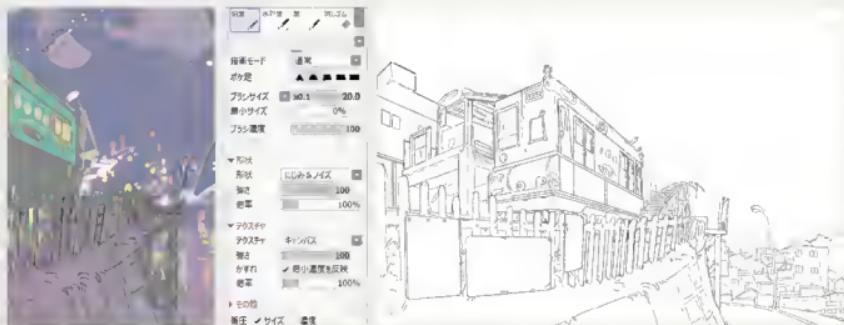


今作は、SAI Ver.2を使って制作していく。まずは規規キヤンバスを開き、ラフを作成する。完成サイズが横長に決まっていたため、左右のどちらかへ流れを置くような構図を選択して、まずは色を配色(左)。モチーフは自由だったが、二階ベンチルで大難犯に流れを置くと形状が駅に見えたため、電車にすることにし、風景を描き進めた(右)



駅に電車を描き入れ、ラフを整えていく。イラストを掲載する本誌の出版が秋ごろになることを考えて全体のトーンを暗い色でまとめ、夜の風景にした。電車は普通の電車ではなく面白味に欠けると考え、「銀河鉄道の夜」のようなイメージで、空中を走る電車という設定にした

## 02 鉛筆ツールで背景の線画を描き起こす



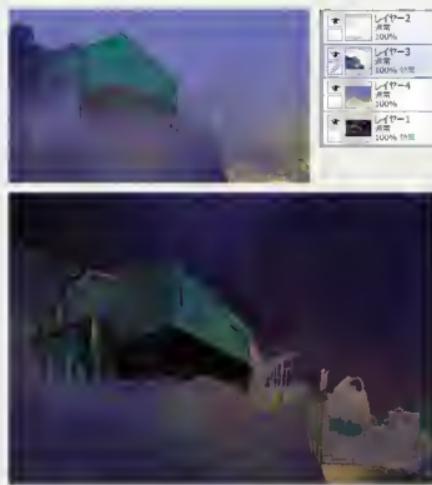
ラフを描いたレイヤーの「不透明度」を下げる表示を薄くし、前面に新規レイヤーを作成して背景の線画を描き起こす(左)。ツールはプリセットの鉛筆ツールを使用(中央)。(きれいな線)というよりは、(スケッチの線)というタッチで描き進める。右図は完成した線画、ここでこの描画を含め、本作は手ぶれ補正機能を使わずに仕上げていく

## 03 レイヤーに質感を設定して全体に色を塗る



線画ができるたら、背景に着彩していく。広い部分は水彩筆、細部は筆ツールを使い、基本的に奥から手前へ塗り進める(上)。また、今作は水彩調にするため、他のレイヤーに[特殊効果]を設定して質感を加えるなら着彩していく。まずは報画へ[特殊効果]を作成し、「特殊効果」を「効果:水彩効果」、「用紙質感」を「質感:水彩2」に設定。これを塗り用のレイヤーとし、全体を淡い色で着彩したら、背景に新規レイヤーを作成する(下)

## 04 塗りを下のレイヤーに転写しながら色を追加



塗り用のレイヤーを進んだ状態でレイヤーメニュー→「下のレイヤーに転写」などを適用し、先ほどの塗りを背面の新規レイヤーに転写する。続いて白紙となつた塗り用のレイヤーに前景を塗り(左上、右上)、再度板写。こうして少しづつ着彩しては転写する作業を繰り返しながら、画面が今まで色々やッчиを塗り重ねていく。また、こうした手法を取ることで、着彩したレイヤーを結合するたびに新規レイヤーを作成して特殊効果を設定し直などの手前を省くことができる。下図は、塗りレイヤーを「合成モード:乗算」に設定し、空の色などを塗り重ねた段階



## Making Point

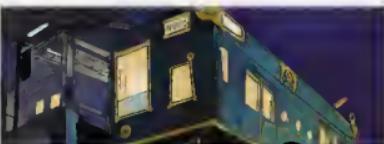
## | レイヤーの合成モードを切り替えながら着色していく

05

グレーの色面を重ねて  
全体の明るさを調節

先ほど「合成モード：乗算」に設定した塗り用レイヤーを通常モードに戻し、電車の明かるなどを着色する（上）。統いて、画面が少し暗すぎると感じたため、塗り用レイヤー全体を明るいグレーで塗りつぶし。「合成モード：ソフトライト」に設定することで明るく調整した。なお、塗り用レイヤーに着色した色は、先ほどと同様その部屋背面のレイヤーに転写しておく（下）。

06

合成モードを利用して  
線路の周りを発光させる

塗り用レイヤーを「合成モード：乗算」に設定して電車の正面を塗りいで塗り、転写して影を作る（上）。統いて、線路と周囲に発光効果を加えるため、塗り用レイヤーを「合成モード：オーバーレイ」に変えて同部分を明るい色で着色。同時に構の間から漏れる光も大まかに描き入れた（下）。この塗りを転写したらレイヤーを通常モードに戻し、駅の内部や線路、草むらの影などを着色していく

07

塗りと転写を繰り返して残りのパーツに着色



線路勘の構と看板に着色する（左）。構はまずベースのグレーで着色後、塗り用レイヤーを不透明度保護で設定し、水彩筆ツールで濃い色のムラを塗り重ねた。看板は、まずベースの色を塗って転写した後、看板の内容を着色。手前の看板は光る専科としてネオン色にし、隣の看板の画面に反射する青い光を描き込んだ。隣の看板は、銷びや色あせを意識して塗った。統いて、上手の壁や街灯の光など塗り残した部分に着色（右）。主要モチーフ以外はあまり描き込みず、シルエット程度に留めておく

## Making Point

### 全体を見ながら人物などのモチーフを追加して完成

#### 08 バランスを見て空の色やモチーフの見せ方を調節する



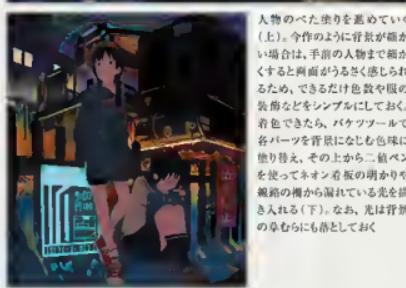
ひとり通り看板できたため、ここからは全体を見ながら気になる部分を中心に塗り進めます。まずは塗り用のレイヤーを「合成モード：乗算」に設定し、空に青や緑を塗り重ねて色味を調整。街灯の明かりには筆ツールで輪を描えながら、水彩筆ツールでなじませた（左）。その後全体を確認したがしつりこす、設定を変えて線路のみが発光するように見せ方を変え、手前に人物を置くことにして新規レイヤーにラフで描いた（右）。着日常的な風景に、どこにでもいるような人物を置くヒアリティが出てくる

#### 09 背景の見え方を整えたら 人物を清書していく



線路の発光を強めるため、新規レイヤーを作成して「合成モード：オーバーレイ」に設定し、明るい色を塗り重ねて手前の暗い側とのメリハリを付ける（上）。その後、人物の輪画を描き起こす。まずはラフの「不透明度」を下げ、新規レイヤーを作成して他の塗りを塗り表示にし、輪筆ツールで背景の輪画の際と同様にスケッチする感覚で描いていく。描いたら、背面に新規レイヤーを作成して二倍ペンツールでべた塗りする（下）。

#### 10 人物の各パーツを 周囲になじむ色に塗り替える



人物のべた塗りを差めていく（上）。今作のように背景が暗かく場合は、手前の人物まで細かくすると両面がうるさく感じられるため、できるだけ色や眼の奥などはシンプルにしておく。着色ではな、パケツールで各パーツを背景になじむ色味に塗り替え、その上から二倍ペンを使ってネオン看板の明かりや線路の橋から漏れている光を描き入れる（下）。なお、光は背景の青むらにも落としておく

## 11

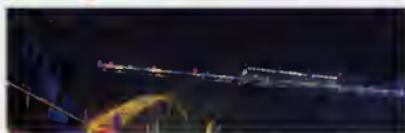
遠景の空を走る電車と  
線路の明かりを描く



背景の空に向こうに、進行している電車を描き入れる。まずは塗り用のレイヤーを【合成モード：柔光】に設定し、線路の端の赤いライズや車窓の明かりを描く(上)。その後、背景のレイヤーに転写したら、塗り用レイヤーを【合成モード：オーバーレイ】に変更して電車の本体をうつすらと描写。さらに電車の色味に合わせて空の色も微調整しておく(下)

## 12

空を塗り重ねて  
色味を調節し星を描き込む



全体を整え、作品を仕上げていく。まずは塗り用のレイヤーを複製して最前面に置き、【合成モード：ソフトライト】に設定。ここに水彩筆ツールで青やピンクを塗り重ね、空の色を調整した。次にパケツツールを【着底擦出元：複合内像】に設定して画面上面を適度にグリッし、ラシダムな色味やレイヤーの【特殊効果】によるノイズを追加していく。その後、バランスを見て遠景の電車をひとつ削除(上)。そのほか、ここで電車の見え方を邪魔しない程度に二重ペンで空の星を描き込んだ(下)

## 13

線画の色を部分的に塗り替えるなど細部を整えて完成



明度保護を有効にし、画面の色味になじむように線色を部分的に塗り替える。街灯に照らされた部分は線を薄く、線路の発光部分は赤や茶にするなど各所を調整した(左上)。左下は調整後の線画のみを表示したもの。その後、人物の背面に新規レイヤーを作成して【合成モード：ソフトライト】に設定し、薄青のもや状に着色して画面を全体的に明るく調整。空には天の川のような帯も描いた。さらに全体を見ながら人物の服の色など気になる部分を整え、完成(右)

# { フォントの ショーケース }

このデザインの、あのフォント。

オーソドックスな書体を  
太らせて可読性を出す

Font A1明朝

上部のキャッチコピーの文字は、直線の交差部分に墨だまりのあるオーソドックスな明朝体「A1明朝」(モリサワ)。タイトルロゴや絵書きのコピー部分の文字が個性的なため、あえて抑えられた印象になるようシンプルな書体が選ばれた。なお、右の「新連載!!」部分は同書体を加工で、「数字を見るのが少し楽しくなる」部分は可読性を持たせるため若干太らせて使用している

数字を見るのが  
少し楽しくなる

はじめ  
アルゴ  
リズム

ポップな書体を加工し  
繊細な雲囲気をプラス

Font DS歩明

タイトルの文字は、タイプデザイナーの七種泰史氏によるデザイン書体「DS歩明」(デザインシンガル)を加工したもの。明朝体風のうろこを持ったポップな書体に斜体をかけて少し楽しくしたり、文字のアクリルラインにアーログ的なニュアンスを加えるなどして、扉ページのイラストの世界観に合った雰囲気がコNSTAルジックな雲囲気の表現されている

デザイナーに求められる知識は多岐に渡りますが、  
その中でも、言うまでもなくフォントはすべてのデザイナーが扱う  
必要不可欠な要素です。ここでは、そんなフォントに焦点を当て、  
魅力的な実例から、フォントの活用方法を紹介します。

● MM・文 山口 優 ● 写真 畠本 夏 [studio track 2]



CASE

1

温かみの中にも数学的な無機質感のある書体を

マンガ『雑誌見開き』「はじめアルゴリズム／三原和人」

AD：福村聖恵【slash Inc.】

マンガ雑誌『モーニング』およびその電子版『ロモーニング』（講談社）で連載が開始した作品の扉ページ。老練者と天才少年の出会いから始まる物語が、独特のタッチで描かれている。「数学」がテーマになっているため、作品全体から受ける温かな印象の中にも数学的な無機質感がのぞくようデザインされた。同時に新連載のワクワク感やドキドキ感を表現するため、鮮やかな配色で華やかな演出もなされている。



永国築  
あなず  
モポサ

直線的な書体を使用して  
数学の無機質なイメージを  
font マキナス Scrap 5

「足す足す引く引く～」部分の文字は、記号的であると同時に  
現代的なポップな雰囲気も併せ持つデザイン書体「マキナス  
Scrap 5」(もじワク研究)が選択された。直線的な文字を使  
うことで、作品の主要なモチーフである「数学」の無機質感が  
表現されている

# 散步する侵略者

前川知大  
maekawa tomohiro

角川文庫

「散歩する侵略者／前川知大」2017／KADOKAWA

CASE  
2

## 機械的に加工した文字で不穏さを演出

書籍「散歩する侵略者／前川知大」

●D：鈴木成一デザイン室 P：オノデラユキ

地球外生命が侵略を目的として地球人の体を乗っ取り、日常を徘徊しながら人間の持つ「概念」を盗むという内容の、舞台上派先行のノベライズ作品。表紙カバーでは、人間といふ入れ物を借りた「異物」の感じや、日常にしおびる不穏な空気が、既存書体に加工を施したタイトル文字や写真家のオノデラユキ氏の作品を用いることで演出されている。

和文書体との親和性を意識してウエイトを調整

Frutiger 55 Roman,  
Frutiger 65 Bold

著者の欧文表記は、複数回に渡ったサンセリフ体「Frutiger 55 Roman」と「Frutiger 65 Bold」(いわゆるLinotype)の中間のウエイトになるよう調整されたもの(図はFrutiger 55 Roman)。著者の和文表記に使用されている「見出ゴMB31」(モリサワ)との親和性を意識して選ばれている

ADadefyf  
RGrghsk  
1234567

有機的な書体を加工し  
不穏な雰囲気を表現

太ゴB101

メインタイトルの文字は、オーソドックスなゴシック体「太ゴB101」(モリサワ)がベース。面線が交差する部分にひし形の装飾を加えることで、元書体が持つならかで有機的な印象とは正対の、横線的かつ不穏で非日常的な雰囲気が表現されている

# 散歩 する 侵略者

CASE  
**3**

## 複数の書体のギャップをアイキャッチに生かす

マンガ「A子さんの恋人 4巻／近藤聰乃」

●D: 芦田慎太郎【芦田デザイン事務所】

アラサー女性のA子が、アメリカ留学を機に日米の恋人と三重関係に陥って頭を悩ませる、恋愛が主軸の群像劇。4巻では、その行き詰った人間関係がにわかに動き出す様子が描かれる。表紙ロゴでは、若者である近藤聰乃氏のアーティスティックなイメージを大切にしながらも、書体やイラスト、レイアウトなどによって、目に留まりやすく恋愛がテーマの作品だと伝わりやすいデザインになるよう、工夫がされている。

近藤聰乃

presented by

Akane Konno

www.akane-konno.com

Twitter: @akane\_konno

Instagram: @akane\_konno

Facebook: @akane\_konno

YouTube: @akane\_konno

Line: @akane\_konno

Google+: @akane\_konno

Pinterest: @akane\_konno

Tumblr: @akane\_konno

Blog: akane-konno.com

Twitter: @akane\_konno

Instagram: @akane\_konno

Facebook: @akane\_konno

YouTube: @akane\_konno

Line: @akane\_konno

Google+: @akane\_konno

Pinterest: @akane\_konno

Tumblr: @akane\_konno

Blog: akane-konno.com

Twitter: @akane\_konno

Instagram: @akane\_konno

Facebook: @akane\_konno

YouTube: @akane\_konno

Line: @akane\_konno

Google+: @akane\_konno

Pinterest: @akane\_konno

Tumblr: @akane\_konno

Blog: akane-konno.com

Twitter: @akane\_konno

Instagram: @akane\_konno

Facebook: @akane\_konno

YouTube: @akane\_konno

Line: @akane\_konno

Google+: @akane\_konno

Pinterest: @akane\_konno

Tumblr: @akane\_konno

Blog: akane-konno.com

Twitter: @akane\_konno

Instagram: @akane\_konno

Facebook: @akane\_konno

YouTube: @akane\_konno

Line: @akane\_konno

Google+: @akane\_konno

Pinterest: @akane\_konno

Tumblr: @akane\_konno

Blog: akane-konno.com

Twitter: @akane\_konno

Instagram: @akane\_konno

Facebook: @akane\_konno

YouTube: @akane\_konno

Line: @akane\_konno

Google+: @akane\_konno

Pinterest: @akane\_konno

Tumblr: @akane\_konno

Blog: akane-konno.com

Twitter: @akane\_konno

Instagram: @akane\_konno

Facebook: @akane\_konno

YouTube: @akane\_konno

Line: @akane\_konno

Google+: @akane\_konno

Pinterest: @akane\_konno

Tumblr: @akane\_konno

Blog: akane-konno.com

Twitter: @akane\_konno

Instagram: @akane\_konno

Facebook: @akane\_konno

YouTube: @akane\_konno

Line: @akane\_konno

Google+: @akane\_konno

Pinterest: @akane\_konno

Tumblr: @akane\_konno

Blog: akane-konno.com

Twitter: @akane\_konno

Instagram: @akane\_konno

Facebook: @akane\_konno

YouTube: @akane\_konno

Line: @akane\_konno

Google+: @akane\_konno

Pinterest: @akane\_konno

Tumblr: @akane\_konno

Blog: akane-konno.com

Twitter: @akane\_konno

Instagram: @akane\_konno

Facebook: @akane\_konno

YouTube: @akane\_konno

Line: @akane\_konno

Google+: @akane\_konno

Pinterest: @akane\_konno

Tumblr: @akane\_konno

Blog: akane-konno.com

Twitter: @akane\_konno

Instagram: @akane\_konno

Facebook: @akane\_konno

YouTube: @akane\_konno

Line: @akane\_konno

Google+: @akane\_konno

Pinterest: @akane\_konno

Tumblr: @akane\_konno

Blog: akane-konno.com

Twitter: @akane\_konno

Instagram: @akane\_konno

Facebook: @akane\_konno

YouTube: @akane\_konno

Line: @akane\_konno

Google+: @akane\_konno

Pinterest: @akane\_konno

Tumblr: @akane\_konno

Blog: akane-konno.com

Twitter: @akane\_konno

Instagram: @akane\_konno

Facebook: @akane\_konno

YouTube: @akane\_konno

Line: @akane\_konno

Google+: @akane\_konno

Pinterest: @akane\_konno

Tumblr: @akane\_konno

Blog: akane-konno.com

Twitter: @akane\_konno

Instagram: @akane\_konno

Facebook: @akane\_konno

YouTube: @akane\_konno

Line: @akane\_konno

Google+: @akane\_konno

Pinterest: @akane\_konno

Tumblr: @akane\_konno

Blog: akane-konno.com

Twitter: @akane\_konno

Instagram: @akane\_konno

Facebook: @akane\_konno

YouTube: @akane\_konno

Line: @akane\_konno

Google+: @akane\_konno

Pinterest: @akane\_konno

Tumblr: @akane\_konno

Blog: akane-konno.com

Twitter: @akane\_konno

Instagram: @akane\_konno

Facebook: @akane\_konno

YouTube: @akane\_konno

Line: @akane\_konno

Google+: @akane\_konno

Pinterest: @akane\_konno

Tumblr: @akane\_konno

Blog: akane-konno.com

Twitter: @akane\_konno

Instagram: @akane\_konno

Facebook: @akane\_konno

YouTube: @akane\_konno

Line: @akane\_konno

Google+: @akane\_konno

Pinterest: @akane\_konno

Tumblr: @akane\_konno

Blog: akane-konno.com

Twitter: @akane\_konno

Instagram: @akane\_konno

Facebook: @akane\_konno

YouTube: @akane\_konno

Line: @akane\_konno

Google+: @akane\_konno

Pinterest: @akane\_konno

Tumblr: @akane\_konno

Blog: akane-konno.com

Twitter: @akane\_konno

Instagram: @akane\_konno

Facebook: @akane\_konno

YouTube: @akane\_konno

Line: @akane\_konno

Google+: @akane\_konno

Pinterest: @akane\_konno

Tumblr: @akane\_konno

Blog: akane-konno.com

Twitter: @akane\_konno

Instagram: @akane\_konno

Facebook: @akane\_konno

YouTube: @akane\_konno

Line: @akane\_konno

Google+: @akane\_konno

Pinterest: @akane\_konno

Tumblr: @akane\_konno

Blog: akane-konno.com

Twitter: @akane\_konno

Instagram: @akane\_konno

Facebook: @akane\_konno

YouTube: @akane\_konno

Line: @akane\_konno

Google+: @akane\_konno

Pinterest: @akane\_konno

Tumblr: @akane\_konno

Blog: akane-konno.com

Twitter: @akane\_konno

Instagram: @akane\_konno

Facebook: @akane\_konno

YouTube: @akane\_konno

Line: @akane\_konno

Google+: @akane\_konno

Pinterest: @akane\_konno

Tumblr: @akane\_konno

Blog: akane-konno.com

Twitter: @akane\_konno

Instagram: @akane\_konno

Facebook: @akane\_konno

YouTube: @akane\_konno

Line: @akane\_konno

Google+: @akane\_konno

Pinterest: @akane\_konno

Tumblr: @akane\_konno

Blog: akane-konno.com

Twitter: @akane\_konno

Instagram: @akane\_konno

Facebook: @akane\_konno

YouTube: @akane\_konno

Line: @akane\_konno

Google+: @akane\_konno

Pinterest: @akane\_konno

Tumblr: @akane\_konno

Blog: akane-konno.com

Twitter: @akane\_konno

Instagram: @akane\_konno

Facebook: @akane\_konno

YouTube: @akane\_konno

Line: @akane\_konno

Google+: @akane\_konno

Pinterest: @akane\_konno

Tumblr: @akane\_konno

Blog: akane-konno.com

Twitter: @akane\_konno

Instagram: @akane\_konno

Facebook: @akane\_konno

YouTube: @akane\_konno

Line: @akane\_konno

Google+: @akane\_konno

Pinterest: @akane\_konno

Tumblr: @akane\_konno

Blog: akane-konno.com

Twitter: @akane\_konno

Instagram: @akane\_konno

Facebook: @akane\_konno

YouTube: @akane\_konno

Line: @akane\_konno

Google+: @akane\_konno

Pinterest: @akane\_konno

Tumblr: @akane\_konno

Blog: akane-konno.com

Twitter: @akane\_konno

Instagram: @akane\_konno

Facebook: @akane\_konno

YouTube: @akane\_konno

Line: @akane\_konno

Google+: @akane\_konno

Pinterest: @akane\_konno

Tumblr: @akane\_konno

Blog: akane-konno.com

Twitter: @akane\_konno

Instagram: @akane\_konno

Facebook: @akane\_konno

YouTube: @akane\_konno

Line: @akane\_konno

Google+: @akane\_konno

Pinterest: @akane\_konno

Tumblr: @akane\_konno

Blog: akane-konno.com

Twitter: @akane\_konno

Instagram: @akane\_konno

Facebook: @akane\_konno

YouTube: @akane\_konno

Line: @akane\_konno

Google+: @akane\_konno

Pinterest: @akane\_konno

Tumblr: @akane\_konno

Blog: akane-konno.com

MdN  
DESIGN & GRAPHIC

# NEW WAVE OF VIDEOGRAPHY

## 新しい映像表現、新しい制作スタイル

今、映像制作のワークフローは大きな変化を迎える。かつては一部のプロフェッショナルでしか触ることのできなかった、映像制作のためのソフトウェアやハードウェアもデジタル技術やPCの性能の進化によってそれらを導入するハードルはぐっと下がった。こうした映像制作の専門性が解体されつつある中、さまざまな映像表現のスキルを身につけ制作分野に縛られず、より個人のビジョンが行き届いた作品を生み出す新世代の映像クリエイターが登場し始めてきている。そんな彼らならではの新しい映像表現、それを支える制作スタイルを探ってみよう。

● 村・文 岩渕謙也 (P114~115)、編集部 ● 宮原 夏 [studio track72] (P117)



新しい映像表現、新しい制作スタイル

## 3D抽象グラフィックスを取り入れ 一人でPVを創り切る —— 映像ディレクター 荒牧康治

近年、デジタルを駆使した映像の表現領域が広がり続けており、特に3DCGを使った空間的な表現は、さまざまな映像ジャンルにおいて無視することのできない要素の一つとなり始めている。ここでは3DCGモーショングラフィックスを軸に総合的な映像のディレクションも手がけている荒牧康治さんに、自身の制作スタイルとそれを支えるソフトウェアについて語ってもらった。

### 【荒牧康治】

フリーランスの映像ディレクター、モーショングラフィックスデザイナー。ライブ演出映像から、ユニクロ、カップヌードルのCM、アニメ「龍の齒 化者」オープニングのディレクションなど、幅広い分野で映像制作を行っている。

### 荒牧康治の 新しい映像表現

一昔前と比べ、PCのスペックが上がりソフトウェアやサービスも価格の面で満足がしやすくなつたことから、映像作家自らがダイレクトにイメージした映像を作成できる環境が整ってきた。そんな状況の中、モーショングラフィックスを中心、MVやPVといった映像全般のディレクションも手がけているフリーランスの映像作家が荒牧康治さんだ。非美術系の大学生時代に、たまたま入った映像サークルをきっかけに作り始めたモーショングラフィックスをVimeoなどに投稿し、その作家性を見出されて現在に至るという、異色の経験の持ち主である。

「モーショングラフィックスは現実には起こり得ないことを表現できるのが魅力です。今はデザインできる領域が、2Dのプリミティブなオブジェクトから3D空間へと広がっていっていることで、抽象的な立体物を空間の中で自由に動かすといったことがモーショングラフィックスでも表現できるようになりました。それ故、現実世界で描いている布の動きがモーショングラフィックス的に見えることもあるんです」

そんな荒牧さんの手がけた映像の中でも、小説「ヒートマイル・ソウル」—終わる世界に響く唄—のPVの制作は全て荒牧さんの手によるものだ。イラストとコマセブチュアルな3DCGモーショングラフィックスを組み合わせ、事前にプレビューやコンテで煮詰めすぎず、手を動かしながら新しい表現を盛り込んでいったという実験的な映像に仕上がっている。

### 荒牧康治の 新しい制作スタイル

このように荒牧さんの場合、ディレクションからアニメーション付けまでの作業がシームレスにつながっているため、工程ごとの作業の分担をし難いことが多いという。そうした荒牧さんの制作スタイルを支えているのが、モーデリングからアニメーション、レンダリングまでの作業を完結させる統合型3DCGソフトウェア「Cinema 4D」だ。

「映像を始めた当初はAfter Effectsを用いたモーショングラフィックスを制作していましたが、平面だけでなく奥行き情報も使うことで、空間的な映像表現を作れないかと模索していた時に出会ったのがCinema 4Dでした。当時は



「ビームアーマー」「ワールド一静か」世界に響く唄一坂秋成(著)／シグマスト】P97-201 電子書籍

# AVE OF VIDEOGRAPHY

学生だったので、無償学生版を使ってさまざまなチュートリアルを見て勉強しながら自主制作を進めていた中、「WAVE REFLECTION」という映像がVimeo上で高く評価されたことで、その後の映像制作のモチベーションとなり、本格的に映像を仕事にしようと思うきっかけになりましたね」

荒牧さんはそこからAfter Effectsと、After Effectsとの連携に優れたCinema 4Dの2つを軸に、3DCGモーショングラフィックスを中心としたディレクションの案件へも徐々に活躍の場を広げていくことになる。では、数ある3DCGソフトの中でもCinema 4Dのどのような機能が、今に至るまでの長さに渡って荒牧さんの映像制作を支え続けてきたのだろうか。

「特にMoGraphという機能(Broadcast版とStudio版に搭載)を使うことで、たくさんのオブジェクトを動かすアニメーションを一人でも効率よく作成できるのがCinema 4Dの強みですね。Cinema 4D上で逐一プレビュー再生を行いつつ大まかな流れを作成

し、動きや要素をエフェクトで徐々に足していくながらクオリティーを上げていく、といったことが簡単にできるんです。僕のようなフリーランスの映像作家でCinema 4Dを使用しているという人が比較的多いのは、一人でもエフェクトなどの機能を組み合わせて試行錯誤しながら、新しい表現を発見できるからなのかもしれません」

また、実際にティレクションした実写映像の現場では、時間的な制約の中で無駄のなく理想の撮影高を確保するため、事前にCinema 4Dによってカメラや人の動きをシミュレートしてイメージを固めていくという手法も取っているという。作成家の部分だけでなく効率性の部分でもCinema 4Dは荒牧さんのワークフローに大きく貢献していると言える。

これから荒牧さんのように自分の手でオリジナリティーの高い映像を作成してみたい人にとって、扱いやすくクリエイティブなアイデアが試しやすいCinema 4Dは、3DCGを新たに自分の表現方法として身につけるにあたって最適なソフトウェアとなってくれるはずだ。

「Cinema 4Dは自作制作に近い条件で実験的な制作ができるというPVOのカット。ここではCinema 4D上でキャラクターの周囲を複雑に回遊するようなオブジェクトの動きを表現。①アニメーションだけでなく、モテリングの部分でもC4Dのエフェクトが活用できる。水晶のようなオブジェクト群にラジダムな形状に変化するエフェクトを組みすることで複雑な形②通常であればモディファイラー(変形)を使込むことが必要なシーンだが、格子状に空間を歪ませエフェクトを使用することで、複雑な設定無しでもまとめた上下の動きを表現できる③水が溶けたような見渡難なオブジェクトは、凹凸をつけたなどといった複数の効果を重ね掛けし、最後に柔らかにすることで演出出した

## SOFTWARE

Cinema 4D  
Studio R19  
MAXON Computer



モテリング、アニメーション、レンダリングが行える統合型の3DCGソフトウェア。分かりやすいインターフェイスや動作の軽快さなど魅力。MoGraphはじめ全ての機能が使えるハイエンドを「Studio」のほか、用意された各種のパッケージ用意されている。

Mac OS-Windows 7 SP1以上 Mac OS 10.11.6もしくはMac OS 10.12.4以降(いずれも64bit OSのみサポート)  
メモリ:4GB以上 必須環境:USBポートおよびインターネット接続 備考:468,560円~  
[url www.maxon.net](http://www.maxon.net)



新しい映像表現、新しい制作スタイル

## 実写映像でのVFX表現を より身近なものに —— 映像監督 荒船泰廣

# NEW

実写をベースにした映像制作の分野においても、一人で3DCGから編集に至るまでのあらゆる作業をこなしてしまう、マルチなスキルを持ったクリエイターが活躍している。ここでは、VFXを使いこなし数々のMVを生み出す映像監督の荒船泰廣さんに、自身の映像表現とそれらを実現する独自の制作スタイルについて話を聞いてみた。

### 【あらすじ・やすひろ】

1984年生まれ。株式会社 AEYAKI WORKS所属。2009年水戸短編映像祭グランプリ受賞。これまでにボルノグラフィティ、MISIA、新次少女さより、乃木坂46などのMVやショートフィルムを手がけている。  
[orofuneyasuhiro.tumblr.com/](http://orofuneyasuhiro.tumblr.com/)

### 荒船泰廣の 新しい映像表現

ボルノグラフィティや新次少女さより、ORESAMAMAをはじめ、数多くのアーティストのMVを手掛けている気鋭の映像監督、荒船泰廣さん。実写をベースにCGやデジタル合成を組み合わせるVFXや、モーショングラフィックスなどを巧みに取り入れたビジュアル表現を得意とする荒船さんの仕事の中でも、現実世界に3DCGで表現されたロボットやマシンなどのメカニカルなビジュアルが登場する、SF的な世界観は強い印象を残す。

「〈かわいいもの〉と〈かっこいいもの〉のような、できるだけ落差のあるものの組み合わせに魅力を感じます。例えば、乃木坂46のシングル

の特典映像となっている西野七瀬さんのPVでは、高校を舞台にしたほのぼのとした青春ものにSFの要素を持ち込んでみるというように、全く違う要素をぶつけついでに一つの世界にまとめるのがいつも意識していますね」

そんな荒船さんの手掛ける映像の多くは、通常ディレクターが担う演出などの役割だけでなく、CG合成から編集といったテクニカルな実作業の大部分をも荒船さん自身がトータルで担当することで生み出されているという。

### 荒船泰廣の 新しい制作スタイル

一人で制作の多くを担う荒船さんの現在の制作スタイルには、MVの制作ならではのさまざまな条件も少なからず影響しているようだ。

「もちろん、自分でトータルに作ってしまいたくなって全てをやることもありますが、MVだと制作の規模がそこまで大きくないことが多い、限られた期間の中で何とか成立するやり方を考える必要があるんです。実作業が複数人のチームになるとすると、細かなやりとりだけで進行が破綻してしまうケースも時にはあります。逆に、自分が監督と実作業を兼任しているからこそ、展開や演出面での見せ方を工夫してみたり、自分の中だけで完結するコンパクトな形で成立させられているのもかもしれません」

そんな荒船さんの現在の制作環境は、Mac Proをメインマシンに、合成ソフトのAfter Effects、編集ソフトのPremiere Pro、3DCGソフトのBlenderを主に使用。ディスプレイは2台体制で、入力デバイスにはマウスを使っている。そこに今回、試験的に



「は、ほらあなた」（インフレーター）乃木坂46[特典映像] 西野七瀬（Cintiq Pro 13）ノートン・クリエイターズ

# AVE OF VIDEOGRAPHY

導入してもらったのが、ワコムの液晶ペンタブレット「Wacom Cintiq Pro（以下、Cintiq Pro）」だ。ディスプレイに直接書き込める液晶ペンタブレットの存在は、映像制作ならではの作業をより快適してくれるという。

「これまでのマウス入力で特に大変だったのがマスクの作成です。僕は人のような有機的な形を切り抜くことも多いのですが、液晶ペンタブレットを使うと違うえ脳や手への負担から解放されるのが嬉しいですね。また、実写の背景を破壊するマットペイントのような表現は、CG制作というよりはPhotoshop上で一枚絵を作り込んでいく感覚なので、直感的な操作とは相性がいいんです」

そして、特に荒船さんにとって大きな変化だったのが、液晶ペンタブレットを使うことでシナリオなど3台目のディスプレイが持てている点。「例えば、Premiereの場合だと、タイムラインをCintiq Proの画面に、完成型のプレビューと一緒に個のクリップの素材を2台のディスプレイベイに、といったように、常に表示しておきたい3つのワークスペースがうまく配置できるんで

す。画像が小さいと細かい表情の芝居なども意外と見逃してしまうこともあったりするので、作業を確認できるディスプレイがより大きくなることで、仕上がる映像のクオリティーそのものも上がってくるんですね」

今回試してもらったCintiq Pro 13は、従来のCintiqから自然な書き心地や繊細なタッチを追求し進化した、最新のモデルだ。板型のペンタブレットにはうまく使いこなせなかっただという荒船さんでも、視認の少なさやペンの精度の高さ、作業の内容に13.3インチのサイズ感が適切だったということもあります。すんなりとはじめることができたといいます。

「本当に紙の上で描いているような感覚。演出をやる上でも、今までは撮影前の絵コンテなどの資料を手描きで作ってそれをスキャンして……といったひと手間かかる作業がデジタルで完結できそうです」

ワークフロー全体の効率だけでなく、制作のクオリティーをも高める可能性を持ったCintiq Proは、より多様に拡張していく映像クリエイターの制作を、大いに支えてくれるはずだ。

「お前、お前の方で西野ちゃんを撮影して、主役お嬢様への出演を始め込まれ……メカニックと西野によるアーリーライバルアグリコンが見どころの一作」  
3DCGモデルは自分で作めてあればバツを招かれないこともあるそうだが、この作品ではモデリングを一から行つたという。[左]ベッドの裏面画面を直接操作できるためマスクイングなどの作業と操作時間が長い[右]新規化されたタイルラインのよう、繊細な操作が要求される場面でこそWacom Cintiq Proの操作性と操作性を発揮できる[左]トリプルディスプレイとなった荒船さんのデスク。今試してもらったWacom Cintiq Proは小型の13.3型だが、現在の作業スペースのにも「絶妙なサイズ感」とのこと

## TOOL

### Wacom Cintiq Pro 13

ワコム



画面の4倍の精度と最高レベルを持つWacom Pro Pen 2を搭載した、自然で繊細な書き心地を実現する液晶ペンタブレット。今回試用した13.3インチのほか、4K解像度に対応した15.6インチもラインアップされています。

参考価格：192,000円（税込）/外形寸法：260×225×8.2mm / 重量：2.1kg / Windows 10 Home 64bit版 / Mac OS X 10.10以上 / ハードウェア：DisplayPort Alternator Model（内蔵するUSB-C端子からUSB-Cポート（またはWacom Link）or Mini DisplayPortおよびUSBポートを使用）/ 価格：138,240円

url: [www.wacom.com/](http://www.wacom.com/)

MARIKA  
*meets*  
CREATORS

vol. 26





# MARIKA meets CREATORS

vol.26 映像監督 柳沢 翔

アートやデザイン好きで知られる乃木坂46の伊藤万理華さんがクリエイターを訪ねる本連載。

今回登場するのは、CMや乃木坂46のMVなど数々の話題作を手がける映像監督の柳沢 翔さん。伊藤さんのデビュー時から最新の作品まで、縁の深いお二人の共鳴を感じられる対談になりました。

●文 香月恵実 ●写真 小倉亜沙子 ●ヘア&メイク 吉田真佐美

## 【いとう・まりか】

1996年2月20日生まれ。神奈川県出身。2011年より、アイドルグループ乃木坂46の第1期生として活動中。9月には出演映画「あさひなぐ」が全国公開。その他、雑誌など、乃木坂46としてだけでなく個人としての活躍の場も広がっている。10月からは初の個展「伊藤万理華の届屋博覧会」を東京・原宿のアカギで開催。

## 【やなぎさわ・しょく】

1982年神奈川県生まれ。多摩美術大学油絵科卒。アジアミネオパンフレット広告部FILM部門グランプリ、London International Award受賞、笠山広吉賞ゴールド、美術アカデミー賞新人賞受賞、典拠賞作品、色文賞多数。



馴染み深い映像監督  
柳沢さんに直撃！

MVや個人PVなど、乃木坂46との関わりも深い映像監督の柳沢 翔さん。最近では、柳沢さんの映像に伊藤さんが出演することも多い

**万理華** 私が乃木坂46に入ってから初めてソロで撮影したのが、シングル盤に特典映像として収録された個人PV「ナイン」なんですが、そこで監督していただいたのが柳沢さんとの初めての仕事で、もう1年近く前ですね。

**柳沢** まだ乃木坂46としてできあがる前ですね。事前の情報では初めてお芝居をする人だと思っていたんですけど、最初からできていたので意外でした。何万人から選ばれる人って、そういう部分も見られてるのかなって。

**万理華** そして、その翌年には乃木坂46の「シャキイズム」のMVで監督をしていただきました。たまたま全員参加のMVだったので私も出演できましたんですけど、その曲の選抜メンバーではなかったんですよ。でも、絵コンテの中に

一応、「伊藤万理華：個性的」みたいな私の役どころが一言書いてあって、忘れないでいてくれてるんだと思って嬉しかった(笑)。MVもそれまでの乃木坂46にない作り方だったし、物語やモノの使い方が面白かったし新鮮でした。その頃から、グループとしての幅が広がった印象もあって。でも、今の乃木坂46だったら、たぶん表現できない作品かもしれないですね。

**柳沢** まだみんな、幼いというか若かったからどんな設定でも受けそうだと思って、けっこう自由に遊んでましたね(笑)。

**万理華** その次のシングル表題曲「ガールズルール」で柳沢さんはMVの監督を担当されて、私も選抜メンバーに入ったんですけど、映像作品によって乃木坂46のイメージが保たれ

ている部分があるんだなと気付いたのが、そのあたりでした。

**柳沢** 「シャキイズム」の時に、今後彼女たちの仕事の幅が広がるようにしたいという想向があって、普通のMVではないものを作ったんです。そこから僕はお芝居の部門相当のようにになって、彼女たちは芝居ができるんだというプロモーションの意味合いも込めたMVを撮るようになりました。「ガールズルール」では、それがさらにはっきりしたと思います。

**万理華** ただ、そこから先は柳沢さんと関わることがしばらくなくて……。久しぶりにご一緒したのが昨年にあった対談でしたね。

**柳沢** そうそう、2016年に僕が監督した映画「星が丘ワンダーランド」の公開に合わせて、

生花が枯れるまでを  
ワンカットで撮影！



伊藤さん生誕の「花枯去影」は、生花のドレスと風景の変化をワンカットで撮影した力作。撮影中は長時間ポーズを固定したままだったそう



### 初めて出演した柳沢さん監督作

対談させていただく機会があったんです。

万理華 きちんとお話を伺うのって、実はその時が初めてでしたよね。お会いしていない間に「ボケモンGO」のCMや長編映画なども撮られて、いつの間にか追い存在になっていました(笑)。

柳沢 いやいや、それ以上に乃木坂46はめっちゃ人気グループになったじゃないですか(笑)。

昨年年にMV「サヨナラの意味」を監督した時には以前よりもう、何段階も上に行ってて。

万理華 また何かの作品でご一緒したいとずっと思っていたので、その後にアドベンチャーゲーム「GRAVITY DAZE 2」のプロモーション動画(通称「重力猫」)のお話があった時は、「ああ、やっときた。うれしい!」って。柳沢さんの映像には「ナイス」の時から変わらないボリ

シーや好きな世界観があるように思っていて、

それを「重力猫」でも感じました。だって、回っている部屋の中で撮影をしたんですよ!

柳沢 「重力猫」では重力方向が転換していく世界観を表現するために部屋のセットをまるごと回転させる装置を作ったんです。だから、伊藤さんはむっちゃ大変だったはず(笑)。

万理華 でも、撮影って基本、大変ですよね(笑)。それもわかった上で、柳沢さんの作品の世界観が好きだから、きっとできるなって思いましたし、とにかくスタッフの方の意気込みに自分も応えなきゃという気持ちが大きくて。撮影している時は、終わるのが寂しく感じるくらい楽しかったです。

柳沢 たしかに毎回、いい意味で緊張してきて

くれる。すごく気合が入ってるのもわかるし。実験的な試みも多くて危ないこともあらんすけど、それをちゃんとわかって現場に来てくれるのにはありがたい。でも一撮撮りいいのは、その世界観を好きでいてくれるのが伝わることですよね。やっぱり、本人が楽しんでくれる方が撮る側も楽しいから。

万理華 その「重力猫」と同じチームで、先月に放送された「テクネ 映像の教室」(NHK Eテレ)の映像の撮影をすることになって、その時に初めて、ちゃんと自分が制作陣の一員になれてるって感じたんです。

柳沢 「花枯去影」という作品で、伊藤さんがまとった生花のドレスが枯れて朽ちるまでを長時間かけて撮ったんです。花にドライヤーをあ



## 作業中の様子を見学しました！

連日、制作作業が続いている柳沢さんの事務所。対談している部屋の隣では大勢のスタッフの方が熱々と作業に打ち込む



## 絵の具で描かれたアニメーション

アニメーションの映像を制作している柳沢さん。部屋には一枚一枚筆で描かれたシーンのカットが何枚も

てながら少しづつ握っていくんですけど。伊藤さんは12時間くらい同じポーズでまったく動けないという状態で、こんな撮影、伊藤さん側の好意がないと成立しない企画だったと思います。「12時間動かない」ずっとドライバーを当てる続けるをOKしてくれる人なんて、なかなかいない(笑)。

万理華 私は柳沢さんの作品に参加できることを望んでたし、やっとお仕事がきたわけだから、「いくらでも力使えるんで、有り余ってるんや！」って感じでした。最近、これだけ多く一緒にさせてもらえるようになったけど、もとはといえば乃木坂46に入ってる一番最初に一人で撮ってもらったのが柳沢さんなんですね。「初代監督」って呼んでるんですけど(笑)。

柳沢 それはもはや縁ですよね。足掛け約6年の。僕のチームと伊藤さんがいい意味で慣れてきて、強力になってきた感じがします。

万理華 柳沢さん自身が面白がっているのが伝わるから、それにみんなも乗っかっている感じがすごくいいなって思うし。自分もそこに追いつかなきゃと思ってやってやっていて。「花枯去影」はずっと同じポーズをしてるだけなんだけど。

柳沢 いや、時間の長さで例えれば「飛行機でハイまで行く間、動いちゃダメ」ぐらいのことですから、それが一番キツいと思いますけどね(笑)。だから、こう言ってくれる姿勢にはすごく尊敬します。

万理華 そういうえば、10月にある私の個展では、柳沢さんにショートフィルムの監督を頼んで

いるんです。

柳沢 この関係性があるうちに、撮れるだけ撮っておかないと感じですね。

万理華 そうですね。柳沢さんは一人でしゃかり踊ってるのを撮ってもらおうと考えます。あと「まりっか'17」や「伊藤まりかっこ。」の監督の福島真希さんにもお願いしているんです。

柳沢 真希ちゃんはみんなが見たい「まりっか」像をうまくすくいるセンスがありますよね。あれは僕には真似できない笑)。

万理華 柳沢さんや福島さんのおかげで自分の幅が増えたので、そういう意味で感謝の気持ちはあって、自分の中の二つのイメージをそれぞれ作ってくださった方にお願ひするので、きっといい個展になるはずです！

MdN  
DESIGN & GRAPHIC

# DESIGN DIGEST

BOOK/PACKAGE/POSTER/WEBSITE/CD JACKET/ETC.

2017 / 11

●文 足立穎子



01 | ティザービジュアル  
TVアニメ「ダーリン・イン・ザ・フランキス」制作委員会

01



02



03 | 装丁  
被写界深度／発生

03

01 | ティザービジュアル  
TVアニメ「ダーリン・イン・ザ・フランキス」

TRIGGER & A-1 Picturesが共同制作するオリジナルTVアニメのティザービジュアル。X状のアイコンから派生させたロゴと、牧歌的なフォルムに豪華な装飾を組み合わせたカニクデザインが強目で引く。

[左] 市名貴史 [右] コヤマシケト  
[中] ダーリン・イン・ザ・フランキス製作委員会

02 | CDジャケット  
MOOERN TIMES/PUNPEE

PUNPEEのファーストアルバムのジャケット。ビートルに乗って時空を旅するアメコミ風のイラストは、実際に寛コミや雑誌ポスターを手がけるイギリスのイラストレーター、Sam Gilbeyが担当。面り切れたレトロ感がクールだ。

[左] TSUNE [Nozta Graphics] [右] Sam Gilbey  
[中] SUMMIT, Inc.

03 | 装丁  
被写界深度／発生

著者の個人サイトで年間920万PVを突破した人気漫画を加筆修正し、コミックス化。水泡を吐き出す少年とそれによって生まれる少年を、それより逆光と順光で表現しており、上下巻を並べて対で楽しむデザインに。

[左] 於田知宏(arconic) [右] 大泽透香



04



04 | 表丁

### きのこレターパック

一枚ずつ切り離せる、「きのこ」にまつわる紙を100枚収録した書籍の表丁。色とりどりのきのこのイラストに合わせ、日本語、英語タイプルとともにきのこの形状に文字が組まれているのがかわいらしい。

【図】大島伸吾企画（カバーデザイン） 【図】ハイインクナシオナル

05 | Webサイト

### Blu-ray「水曜日のカンパネラ 日本武道館公演～八角宇宙～」

水曜日のカンパネラのBlu-rayの特設サイトは、インテリジェントで明瞭を意識する、過剰なまでにチープなデザインに。進のいていくスマートフォンや、バッケージから写真が無い點と日本版などなどといった仕掛けが楽しい。

【図】有吉 学（AID-DOCO Inc.） 【図】つばさプラス

06 | CDジャケット

### 20/20/スカート

スカートのジャケット。フルアルバムのジャケット、少女が自転車で空を飛ぶ躍動感あふれたイラストは、アニメーターで漫画家の大曾根洋によるもの。色数を減ることで、クリア感の切なさも感じられる。

【図】有吉 学 【図】久野直子 【図】ガニーキャニオン



ありか



ありか

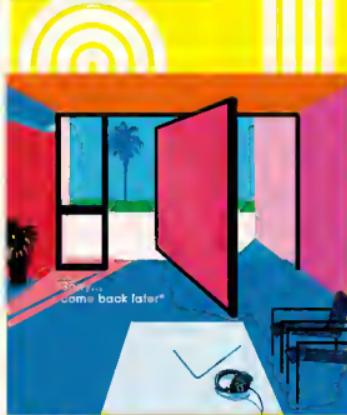


ありか



ありか

07



08

## 07 | チラシビジュアル

## ありか／島地保武×環ROY

ダンサーの島地保武とラッパーの環ROYによる新しいライブパフォーマンス公演のチラシビジュアル。二人の動きが交差している背景中心に、舞妓の羽翼をデザイン。会場によって異なる出字部分のカラーもアクセントに。

【AD+D】ミン高橋子 【アートディレクター】永井祐一 【撮影】愛知県芸術劇場

## 08 | CDジャケット

## Sorry...come back later／AKLO&amp;JAY'ED

AKLOとJAY'EDがコラボレーションしたミニアルバムのジャケット。二つの椅子やパソコン、ヘッドホンが接かれたアートワークは、タイトルと連動していて、二人が本作の作業を終えて独立なくなったスタジオをイメージしている。

【AD+D】佐々木 雄洋(AVANDO) 【D】永井祐一

【G】トイズファクトリー



09

## 09 | MV

## ハイスクアガール／BURNOUT SYNDROMES

BURNOUT SYNDROMESの配信限定となる最新シングル曲のMVは、全編から一統で異空間。レトロゲームをモチーフに、真技などのゲーム用フレーズが盛り込まれた歌詞がゲームの世界と妙に融合しているのがおもしろい。

【G】川本聰三(Sony Music Communications Inc.)

【G】m7kenji(HANDSUM inc.) 【D】エピックレコードジャパン



10



©宇佐美・小学館／妹さえいればいい。著者会

11

## 11 | キービジュアル

TVアニメ「妹さえいればいい。」

10月日より放送される、妹ものの作品を書き続ける小説家の主人公をめぐる青春ラブコメ。実写の背景にキャラクターを融合させたキービジュアルは、文字資源を控めに配置し、興行を引き受け感の気持ちちよが印象的だ。

[左] ©宇佐美・小学館/BALCDOLBY, [右] 妹さえいればいい。著者会



12

12 | CDジャケット  
TOGENKYO / フレデリック

フレデリックのミニアルバムのジャケット。初回限定盤（上）では扉が開かれ、TOGENKYOに引き込まれそうなデザインに。封筒的に通常盤（下）では同じイラストが絵画のように飾られていて、壁紙には手の描かない存在として表現。

[左] ©宇佐美・小学館/[NNNN], [右] 岩谷慶一郎/[NNNN]

[左] A-Sketch

## 10 | 表丁

探偵の探偵／松岡圭祐(原作)、  
清原 敏(漫画)

黒道探偵を庶民に追いつむ!『対探偵隊』所属の探偵の活躍を描く推理小説をコマ化。彼等界界度がついでいるように思ひながら書いたタイトルと四隅のフレームによって、カメラ越しに人物をのぞいているような印象に。

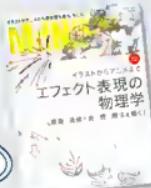
[左] 原 豊見 [Imagejack] [右] 摂影社

アニメやイラストのエフェクト表現をディープに追究!

『MdN EXTRA Vol.4

エフェクト表現の物理学

爆発+液体+炎+煙+魔法を描く』



「爆発」「液体」「炎」「煙」「魔法」などの視覚効果演出=エフェクトをテーマにしたムック。アニメにとどまらず、イラストや漫画なども含めたエフェクト表現の描き方、楽しみ方を解説・紹介しています。

Graphic Design

定価 本体1,500円+税  
120頁 オールカラー A4変型判  
ISBN978-4-8443-6579-2

NOVEMBER 2017

# MdN MOOK Series

MdN 最新ムック紹介

Graphic Design



定価: 本体1,667円+税  
144頁 オールカラー A4変型判  
ISBN978-4-8443-6439-9

月刊MdNにてマンガやアニメの領域のグラフィックデザインを取り上げた特集を集め、再収録したスペシャル号。その動向からノウハウまでを追える内容です。

月刊MdNで話題を得た特集をまとめて再収録!

『MdN EXTRA Vol.1

マンガ&アニメのグラフィックデザイン』

『MdN EXTRA Vol.3

乃木坂46 映像の世界』



乃木坂46の映像作品を追究したムック。乃木坂46のミュージックビデオ撮影時の写真、映像作家やメンバーのインタビュー／対談など資料性高くその内容に迫ります。

MV Making

定価 本体1,800円+税  
224頁 オールカラー A4変型判  
ISBN978-4-8443-6529-7

定価 本体1,667円+税  
136頁 オールカラー A4変型判  
ISBN978-4-8443-6495-5

Graphic Design



マンガやアニメ作品の文字表現という視点で月刊MdNの特集や連載をピックアップして収録。クリエイターにからず、誰でもその文字表現の奥深さが楽しめる一冊となっています。

注目マンガ&アニメのタイプグラフィを楽しむ!

『MdN EXTRA Vol.2

マンガ&アニメのグラフィックデザイン

タイポグラフィ編』

本の詳細⇒ [url. www.MdN.co.jp/Books/](http://url. www.MdN.co.jp/Books/) ご購入⇒ 全国書店、およびオンライン書店にてお求めください

内容に関するお問い合わせ⇒ エムディエヌカスタマーセンター e-mail: info@MdN.co.jp

# FLYING DICTIONARY

NO. 39

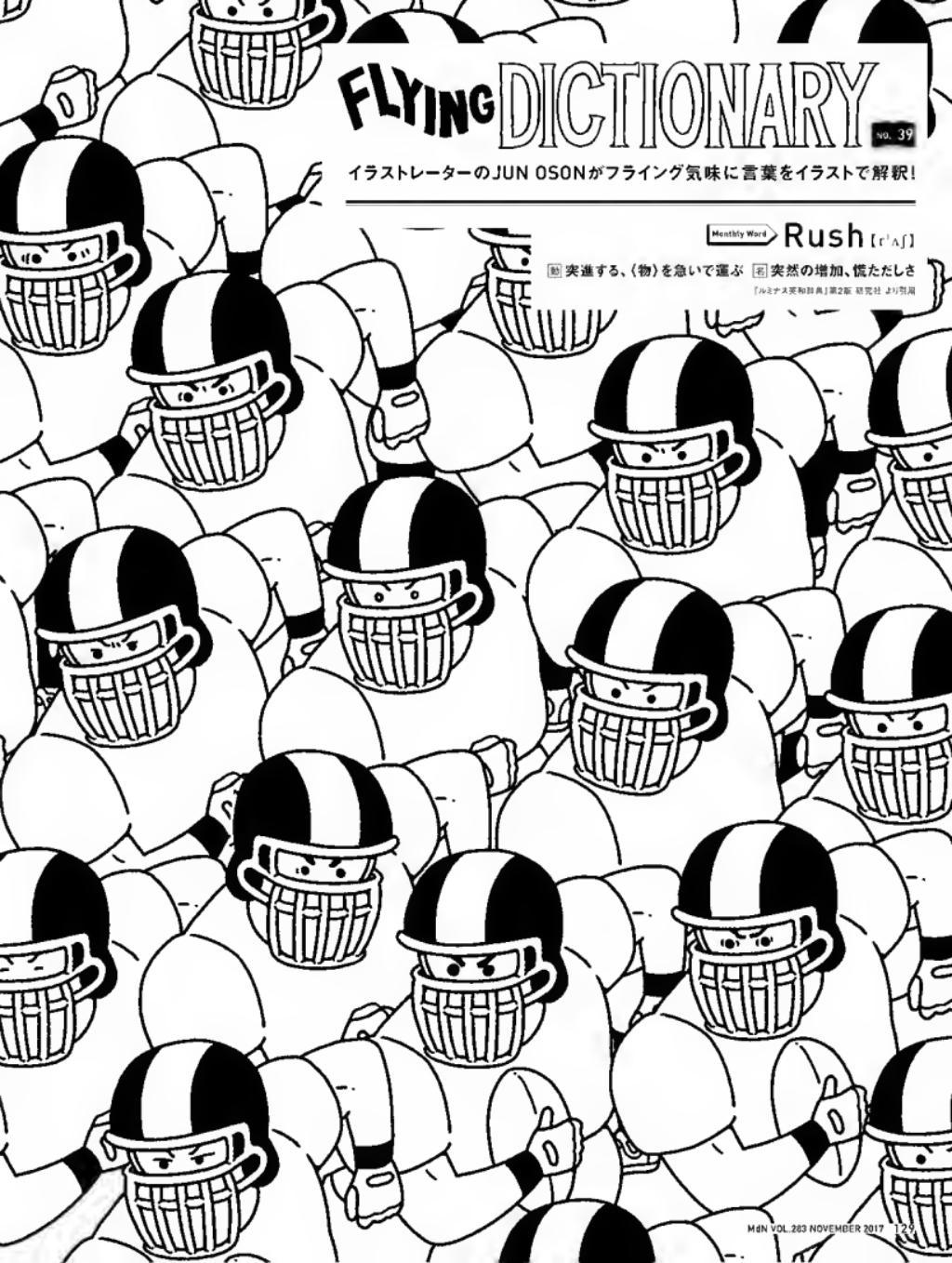
イラストレーターのJUN OSONがフライング気味に言葉をイラストで解説!

Monthly Word

Rush [rʌʃ]

■ 突進する、(物)を急いで運ぶ ■ 突然の増加、慌ただしさ

『ルクナス英和辞典』第2版 研究社 より引用





DAIJI by Yusuke Nakamura

## 中村佑介

### 第26回『忘れたくない人』

ある日、「現在のCD不況に関してご意見を聞かせてください」という趣旨の手紙が届いた。差出人は高校1年生の女の子で、学校のレポートで参考にしたいという。同様に、こういった学生からの質問はいつもSNSやメールで届くことが多く、その方が便も返信しやすく助かっていたので、「手紙かあ……正直、面倒だな」と同封されていた返信用封筒に目を落とした。しかし返信するか否かとは別に、イラストレーターとしてCDジャケットを多く手掛けていることだけでなく、初回限定特典や握手券をつけなくても、10万枚以上のヒットが毎月出ているCD絶頂期と呼ばれる80～90年代後半に青春時代を過ごした消費者の僕としても、1万枚でオリコン1位を取れる現状をひとまず考えてみたくなった。CDはなぜ売れなくなったのか。

とは言え、音楽全体の視聴環境としては、iTunesのデータ購入や、Spotifyなどの定額制聴き放題サービス、YouTubeでの高音質のミュージックビデオ視聴など、CD以外の選択肢が増え、むしろ昔よりたくさんの人が、たくさんの曲を聴いていると言えるが、ではこの中でいちばんソフトとして場所を取らないものは何だろう？ 音楽データは目に見えないがSDカードなどに入り、ストリーミングやYouTubeはそのデータさえ手元にない。そう、同じ円盤状のレコードから移行した時には「こんなに小さいの!?」と日本中が驚いた、CDと呼ばれるコンパクトディスクは、いつの間にかコンパクトではなくて变得していたのだ。だからスマホだけではなく、小型・薄型化を目指す最近のパソコンにもディスクドライブはついていない。しかし、そんな現代においても、僕や彼女も含め、同じ音楽をわざわざCDというかさばるモノで貰い続けている人もいるからこそ、數は減ってはきたものの、いまもなおCDショップが成り立っている。

CDで貰う理由としてよく聞くのは、「モノの方が温かみがある」や「歌詞カードが付いている」だが、それだとレコード、カセットテープ、MDなど、他の音楽ソフトにも同じことが言えてしまう。また「12cmの大さが好き」「銀色の盤が好き」「プラスチックのトレイが好き」なども、世代によって変化するノスタルジーだ。かく

言う僕自身も、思い返すと、青春時代からの愛着で買いつけていたりの理由は浮かばず、「やっぱりレコードが一番」と言う父親の意見があまり理解できなかったことを思い出した。そのように個人や世代の趣味嗜好は、その他の層にとっては貰う理由にはならず、やはり商品としては具体的なメリットが必要だ。それを考えることが、これからの中というメディアの生き残りにつながる。何より、自分が手掛けたCDは、ジャケットだけでなく、歌詞カードや裏ジャケットまで作品の一部としてのこだわりを持って描いているので、より多くの人に携々まで楽しんで欲しいのだけど……そんな相談を友人にしたところ、彼が「そう言えば……忘れたくないものはモノで買うよ」と言ってきた。データが何千曲にもなってくると、最近のもの以外は埋もれ、ほとんど触かなくななり、やがて忘れてしまう。そんな時に、モノとしていつも見える場所にあれば、忘れる事はないので、特別好きになったものは貰うようしていると言ったのだ。さっさと欠点と捉えていた大きさも、面倒なことさえもが利点へと、鮮やかに反転した瞬間だった。そして「あ、そういう、これありがとうございます。気に入ったから僕も同じの買ったよ」と、貸していたCDを返してられた。

文庫本のように、人に貸したり、プレゼントするにはちょうど良い大きさで、再生するのが少し面倒だからこそ音楽の付加価値として、存在感と愛着が湧いてくる。大切なものは面倒であり、面倒なことこそが、誰かの大切になり得るのかもしれない。それは日々、デジタル化と効率化が進む現代にこそ、生活にも仕事にもあってはまるものだ。そう考えると、手軽なSNSやメールではなく、手紙で送った時点で、彼女の中でもう答えは出ていたのかもしれない。そして僕も反省し、忘れないように筆を取った次第である。教えるつもりが教わった一件だった。もっと良いCDジャケットが描けそうだ。

【なかじゅう】 1978年生まれ。愛媛出身。ASIAN KUNG FU GENERATIONのDJ担当をはじめ、「理解とはデータのあとで」「小学校」などの書籍かばーも多数（手帳付き）でカラフル。作品集「NOW」と「Blue」は、画廊では異例の13万部を記録中。初の絵本「みんなのカラフル教室」（税込870円）6月25日発売中。2016年秋には初のルーピック「COLOR ME!」を発売。  
□ www.yusukenerikura.net

# 「モチよいデザインで いいじきよい」

DAII by Yoshihiko Sennoto

染谷洋平

## 第26回『本屋に救われる人』

弊社、総勢20人くらいのデザイン事務所である。このくらいの人数となると、普通、古参である人間は現場で手を動かさないのが定石ともいいうか、いわゆる管理職的な動きを取るのが得策ではある、と言われている。しかしこの夏、説教に負けじ自分自身でデザインをやる案件をいくつか作ってしまい、結果、見事に古参だからこそやるべきである仕事をないがしろにして、現場で大混乱を引き起こし腹算をもたらした張本人が、はーい！そうです僕です！

そんな夏が終わり、現場はまだ大泥沼が続いているけれど、自身の現場仕事の嵐が過ぎ去った後の空虚感と、周囲に大混乱を引き起こしました罪悪感が繰り交ざった現在、実に自分の力不足に打ちひしがれている状態なのです。古参という立場を利用して好き勝手に楽しい仕事をつくりうるとし、用意していた企画すら手につける気力も湧かず、ただただ自分という人間の余裕の無さに悩んでいるのです。で、どうしようもないのでも本屋に出かけてきた。こういうときは、他にマトモな過ごし方が浮かばないので。

本屋はいいですね。エネルギーが枯れた状態の自分の内側からはなかなか出でこない、他のエネルギッシュな言葉にあふれていて、空虚な自分の身体に実によく染みます。何気なく立ち読みした本の中に、自分がいま無意識に必要としている言葉がぱんぱん飛び込んでくる。こういう弱った状態の時だから、必要な言葉がすぐ目に留まるんですね。「SWITCH」3月号、糸井重里さん特集、「信用は(中略)できるまでに、とても時間がかかる」。いいこと書いてあるなあ……。

弊社、渋谷と表参道の中間くらいの立地でして、デザイン書籍販売の一大本拠地、青山ブックセンター一本店がすぐ近くなんですよ。んで、僕の最初の就職先だった広告制作会社も青山で、就職したての時期にもよく足を運んでたんですね。んでもんもんと悩んでいた新人の時も、ここで色々な言葉にすがってたなあ、とか思い出しちゃって。その時に身体に取り込んだはずの言葉、ほぼ全部おしつこと一緒に体外に排出しちゃって今は向も残っていないんで

すけどね。でもやっぱり本屋って人生の時々において必要な場所なんですよね。何が良いって、必然と偶然で絶妙なバランスに混ぜた具合に、色んな言葉に出会える感じとか。あとお金で出れないと出会った言葉が手元に保存できないっていうのもいい。本屋という特定の場所に足を運ばないと言葉に出会えない、っていう体験性とか。そういうハードルがあるからか、言葉との出会いに運命性が寄与されるんですよね。さっき書いたみたいに、「ああ、この場所で10年前も悩んでたっけ」みたいな思い出補正も加わって、出会う言葉が啓示されてくる。本屋という仲組みがあることによって、出会った言葉に天啓を見出しやすいんですね。

そんな本屋からの帰りに、弊社での仕事があんまり上手く行っていない様子の若手を説いて、飲み出かけまして。話を聞いた結果、「誰かの言葉を借りてつなぎ合わせて生きていいくのではなく、自分の内側から出る言葉を紡いで生きていきたいから、この会社を去ります」と彼女は言い、「それはしょうがないね、がんばりなよ」と僕。それは狂人に近い生き方のようにも思えるんですが、それができる人もいるかもしれないし、それができると信じ続行もひとつの真実だろと思ってるので、「そうか」としか言えなかっただんですね。僕自身は時々他人の言葉を借りないといやっていけない程度に弱い人間であると自分のことを考えていて、そういう弱い人達でも比較的の良き生活を送れる場所として会社や何かしらの仕組みが必要であると思っているので、彼女のような人は弊社、居心地が悪かったかもしれない。頼むばく遠くない将来に、そういう生き方を求める人間も居心地良く過ごせるような、体力と器のある会社になればいいんだなどなあとは思っているんですけどね。まあ、こういう人を雇らせておけないので今の弊社の等身大の実力がよなど、去りゆく人の背中を見て思いふける夏の終わりなのです。

「きめめに、どうい？」 DAII COLONY. 所属、オタクとデザインの程よい関係をテーマに活動している。グラフィックデザインなどで携わった生徒に著に「魔法少女をどかせマギカ」「ラブライド！」の他に、「映画 聖の言ひ」著の「聖みの育てかた」「ニセコイ」はからく、ヨシムラ詩穂にてデザインで携わった本著に「マーブル」「月刊アダヌシ」「コミック百合版」はからく。

# デザイン・ 見えないデザイン サイコメトリー

第40回

ランダム・ファーストの会  
(第40回より)

「よし、次のターゲットが出たぞ！」「全力でいくぞ！」  
「いったいなんてやつだ？！」「えーと……」  
「(読めない……)」(第24回より)

NYにいるアジア人となると、90%は中国人です。そういう意味で、街で知らない人と話す時などに『ニーハオ』とか言われたりします。とっさに『ははは Japanese』とか答えて、内心ちょっとガッカリしてしまったりもします。いえいえ、別に中国人を差別しているとかではないのですが、心の底に日本と中国は違って、自分は日本人であることを誇りに思っている部分があるんだなと気が付かれます。

自分は小柄なうえに文化系で、せんせん力がない方なのですが、なんなく重いものを持っている女性は助けないといけないという意識があります。僕なんかよりよっぽどガッテリした女性が多いので、むしろ助けてほしくらいですが(笑)なんとなく男として情けない奴だと思われるのにはヤダなよという気持ちが(少しですが)あります。

自分の子供を悪く言う人間がいたら見過ごせません。または自分の親を悪く言うのもスルーできないでしょう。子供は特に自分の命をかけてでも守ろうという気持ちになります。

自分の容姿について悪く言われたら良い気はしません。自分は容姿に自信があるわけてもないし、そこで勝負し



頭張り屋さん イメージです  
ガッポーズのシニア teresa / PIXTA (第20回より)

ているわけでもないので、そんなのどうでもいいはすですが、それでも傷つきます。

実は、上にあげた例は全て『自分が選択してないもの』です。自分が選んで日本人になったわけでもなく、男に生まれたわけでもありません。親も子供も自分で選んだのではなく、自分の容姿も自分では決められません。でもなぜか深く愛着を持っています。ものだと気がつかれます。

近代になって、生活が豊かになってくると、いろいろな選択肢から自分の好きなものを選んで楽しむ自由が広がりました。そして『個性』が尊重されるようになってくると、その選択の上で個性を演出するようになります。好きな色の好きなスタイルのファッションを選択し、部屋の中のインテリアも自分のセンスで決めます。口Jは膨大な音楽の中からその人の選択眼を披露することが勝負です。その選び方のセンスが良ければ『イ

ケてる人』として一目置かれたりします。一昔前だと、女の人は結婚相手を選べなかったりしました(『この世界の片隅に』のすがそそうでした)。まったく見す知らぬ人のいきなり結婚するなど、今考えると拷問のようですが、実際にあった話です)。『自分で選んだライフスタイル』に生きるということが、現代人の嗜みのようになっていても、実際には自分が選んだものよりも、選べなかつたの方が愛着を

持つて接している場合が結構あることに気がつきます。いま世界中で台頭してきている『ナショナリズム』も自分が生まれた国を第一に考えるということですが、そもそも生まれたのは偶然であって、そこに自分の選択も意志も何もないわけです。國に求められて生まれてきたわけでもなく、100%たまたまです。それなのに自分の國がパカにされたら皆怒り出します。

例えは自分が自信を持つて選んで着た洋服を『それダサいからやめたほうがいいよ』と言わされたらムカッときますか。会う人会う人全員から言われたら、もはや自信はなくなるでしょう。2、3人から言わされたくらいでも明日から別の服に変えてしまうでしょう。現代人として必須の価値『自分で選んだ』にもかかわらず。

洋服は変えられるけど、出身国は変えられない、ということも愛着の深さと関係しているかもしれません。会う人会う人に『日本人なんてダサいからやめろよ』と言われたとしても、生まれた国は変えようがありません。

中には生まれ持ったものを変える人もいます。性同一性障害などで『身体は男だけど、心は女』に生まれた人が、途中で性転換するなどです。ただしそれは逆に言えば『心が女』であることも本人が選んだことではないのです。そういう意味では『より変えることが困難なもの(心)』の方を選んでいる、とも言えます。

自分が選べなかつた変えられない(変えにくい)ものは、それが否定されても解決できない、だから固執してしまう、ということがあるのかもしれません。でもそうなってくると、もはやなんの理屈も通用しない世界です。『変えられないからコレが良いんだ』というのには無理があります。まるで、ただの頑固者です。

でも多くの人が、選べなかつたものの方に強い愛着を感じるのはなんでなのでしょうか。まるでサイコロを振って決めたみたいな適当な決定を、なぜそこまで強く信じられるのでしょうか。

すごくいい音楽を聴いて、作者に曲に込めた想いを聞いた答えが『あ、適当です』だったらガッカリします。社会的成功者のインタビューで『なぜ成功したのですか?』との質問に『適当にやつたら当たって○○○○○』と

答えられたら溜息です。政治家のスローガンが『適当にやってみる』だったら落選します。でもそんな僕ら全員が『適当』な場所に生まれて、『適当』に性別が決まって、『適当』に見た目が

決まってる存在です。どこにも必然はありません。

ん。でもそんな自分を信じて生きている。

もしかしたら『選択』の方が嘘なんじゃないかという見方もできます。自分の意志で、理屈で、センスで『正しいものを選んだ』ということに価値を置くことの方が、てっちは上げられた価値観なのかもしれません。

だって『自分で選べなかつた自分』が選んだものですよ。そんなのハナから『適当』なものですよね(笑)。



### 千房けん輔 (exonemo/IDPW)

アーティスト/プログラマー/ディレクター [せんぼう・けんすけ] アートユニット、エキソニモ(exonemo.com)メンバー、IDPW(idpw.org)正会員。エキソニモでは赤岩やえと共に、インターネット発の実験的な作品群を多数発表し、ネット上や国内外の展覧会、フェスに多数参加。IDPWではインターネットと現場をテーマにさまざまなイベントや展覧会を企画。またネット系広告キャンペーン企画やディレクション、執筆業など、メディアを取り巻く様々な領域で活動している。Twitter ID: @1000be

メディアアートをやっていて、例えは画面にいろいろな色が出てくるとして、その色の選択の理由を尋ねられて『ランダムです』というトバカにされますか、まるで意味のあるような難しい名前のアルゴリズムを使っているとありがたがられます。でも実際にはどっちを比べても見た目的には大差がなかったりして『だったらランダムでもいいじゃん』と思っていましたが、これからは『あなたの存在自体がランダムなのだから、こっちの方が本質なんですよ』と言えるかもしれません。という気がしてきました。たぶん。

統のような意志、輝かしいビション、卓越したセンス、それらの土台になっているのが『ランダムな自己』。

### Information

NYは夏休みに郊外に行く人がとても多いです。知り合いが絶対と大自然に抱かれています。僕は近場の公園で済ませてインターへネットで市街地を歩いています。ナミ市はメディアアートの祭典『アルス・エレクトロニカ』にも招待され、それと作品の展示で月末からリンクしていくべきです。今年は他に台中(台湾)、ソウル(韓国)、年末にロンドン、サンパウロ、そしてメキシコでもあります。詳しい情報は [\(url.yami-ichtibiz.wwywwf\)](http://url.yami-ichtibiz.wwywwf/) まで。(第15回)

そう考えると、なんだか世界が面白く見えてきます。『砂上の櫻閣』とはまさにこのこと。そんなダラダラした土台の上に、たいそう立派なものを打ち立て、それを信じようと努力している。それが人類ののかもしれません。なんそなことをしようとしてるんでしょう。ランダムなものにしろ、自己選択にしろ、『根拠がないものを信じようとする行為』そのものが人間なのかもしれないです。

(あ、ちなみに今回のリードとInformationと国版はランダムにこの連載の過去の回から取ってきました。)

# MAIN SOURCE

きしひろみのMAIN SOURCE

VOL.27 「Hiromi Kishi will return home!」

from Kishi



「越しを」提にポンヤリ住宅情報サイトサーフィンをしていたら、ふと親の言葉を思い出した。「賃貸でずっとお金払い続けるなら買っちゃつたほうがリースナブルだったりしない?」そうだそんなこと言われてたっけと思いサイト内条件を賃貸から購入に切り替えたところ、8億円のマンションの情報が出てきた。私が想定してた販賣の予算からすると

500年以上住める計算になってしまった……これではお金と寿命が足りないし全然リーズナブルじゃない!

理想の部屋を考えてみるとアーヴィングのトニー・スタークのおうち(14万ドルで買えるというネット情報ありほんとですか!)のようなハイテクハウスそもそもはゼリシャのサントリ二島の家のような産系アース方面、またはゴンテンナハウス、キャンピングカーみたいなコンパクトなのもわくわくします!でも、もっと現実的に部屋探さなきゃと色々見ていたら好みのキッチンがあるお部屋はほしい5億円くらいからでした。8億より3億安い5億円。そしてわたし、買い物は一括で払いたいのです。5億一括でこれください!と言うには……徒川埋蔵金でも握り当てるしかないと、握るには油圧ユンボが必要ですね。価格を調べたら、610万円でした。……おーさーん!

きしひろみ (ぐー・デレクター/デザイナー)

つい7年 galaxy立ち上げ・ディレクションを経て2013年テラソラル設立。SF Inc.所属。  
アパレルをはじめとした、グラフィック・ロゴ・キャラクター・カラーリング・パッケージデザインなど、幅広い分野で活動中。  
主な仕事にももいろクローバーZ衣装・グッズデザイン、きりーどみゅみゅコラボーショングッズデザイン  
魔進の天使クリィミーカラボレーションアイテムデザインなどがある。

「うわ、自分こんだけしかできないのかよ」という、おそらくどこまでいっても何をやってもそう思うであろうこ

# シシヤマザキのシシヤマケ岳

う。と、それっぽいこと

トが求められるような、型にはまつていてかつユニークである、というものを作っていくには、ちょっと肩に力が入り過ぎているなど自分

けれど毎回毎回仕事にあわせて  
用の力を調整へ続けることはなかな

かが限界もあるよううな気がするので、考え方や感覚のキャバシティを少しすつストレッチしてだんだん体が柔らかくなっていくように広げていったほうが近道なのかもんな、と最近思つたりするし、でもそんな感覚押し広げみたいなのも行き過ぎるところちがメインみたいな感じになっちゃって、なんか「あっち側にお過ぎにならんかた人」みたくなるのもなんだかなーと思つたり、「ちゃんとこなさな生きや」という気持ちをしつかり横に置いた状態で、「いい感じにやつちやえればいいんじゃないスカ?」みたいな部分も解放してあげることとは永遠の課題のようです。乙女



あと最近へ  
なんだなと思つ  
たのは、取材  
を受ければ受  
けるほど、受け  
るの像がぼや  
けてくるよう  
な気がする  
ということ。直面に一個個答  
えていくけど、結局どういう人  
なのか分かりようがないんじゃ  
ないかと思つてしまふ。他人の  
インタビューを読んで、その人の  
人間関係が浮き彫りになつた  
ことってあるまんないし、不思  
議なコンテンツなんだなと思う。  
人の人を追求しようとするのに  
輪郭がぼやけていくという現  
象。毎回違うこと言つたり、わ  
ざと嘘つくスタイルを貰いて  
る人とかがいるのはそういう  
ことか。「こんなもんで俺のこ  
とがわかるはずがねえ」とはじ  
めなんか早い気がするけど、そ  
ういう存在の捻じ曲げ方みたいな  
なことを自分以外の要素でも  
やつてみたい。

シシャマザキ  
水野洋子の手書きロゴストーコーパニーメーションを独自の表現方法として確立、代表作「AY-NE-SAE/na Go Go!」や「さき、やまとぎ」と、2015年12月に初の両曲「ファイスクエア Face Face」を、2016年2月にCDで発売す。ラブソングから、歌詞に「お前がいい」と、一日限りの恋のMASKを、毎回作り替わるプロジェクトを行。自分自身をモチーフにしたアニメーションはPRADAやディオールといった世界的なファッションブランドのプロモーションにも採用。url: shushyamazaki.com/

# DATAGUIDE

## 明朝体(ヒラギノ明朝)／縦組みの組み見本

[W3]12Q／行送り21H

世界的に知られるコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この製品がヒットした理由として、発売当時としては画期的なプロダクトデザイン、そして、使い勝手のよいUIが挙げられる。しかし、この製品が世界で名を知られるようになったのは、もうひと

[W3]12Q／行送り23H

世界的に知られるコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この製品がヒットした理由として、発売当時としては画期的なプロダクトデザイン、そして、使い勝手のよいUIが挙げられる。しかし、この製品が世界で名を知られるようになったのは、もうひと

※詰めの設定などは基本行わべタ組みで組んでいます

[W3]12Q／行送り25H

世界的に知られるコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この製品がヒットした理由として、発売当時としては画期的なプロダクトデザイン、そして、使い勝手のよいUIが挙げられる。しかし、この製品が世界で名を知られるようになったのは、もうひと

## 明朝体(ヒラギノ明朝)／横組みの組み見本／キャプションの組み見本

[W3]12Q／行送り21H

世界的なコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この製品がヒットした理由として、発売当

[W3]12Q／行送り25H

世界的なコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この製品がヒットした理由として、発売当時としては画

[W3]12Q／行送り23H

世界的なコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この製品がヒットした理由として、発売当

[W3]9Q／行送り13H

世界的に知られるコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この製品がヒット

## 明朝体(ヒラギノ明朝)／小見出しと本文の組み見本

[W6]15Q+[W3]12Q／行送り21H

### 世界を変えるビジョン

世界的なコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この製品がヒットした理由として、発売当時としては画期的なプロダクトデザイン、そして、使い勝手のよいUIが挙げられる。しかし、この製品が世界で名を知られるようになったのは、もうひと

[W6]17Q+[W3]12Q／行送り21H

### 世界を変えるビジョン

世界的なコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この製品がヒットした理由として、発売当時としては画期的なプロダクトデザイン、そして、使い勝手のよいUIが挙げられる。しかし、この製品が世界で名を知られるようになったのは、もうひと

世界的に知られるコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・

フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、

2010年に発売されたラップトップパソコンが有名だ。この

製品がヒットした理由として、発売当

時としては画期的な理由として、発売当

時としては画期的なラップトップパソ

コンがヒットした理由として、発売当

## ゴシック体(ヒラギノ角ゴ)/縦組みの組み見本

### [W3]12Q/行送り21H

世界的なコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この製品がヒットした理由として、発売当

### [W3]12Q/行送り23H

世界的に知られるコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この

製品がヒットした理由として、発売当

時としては画期的なラップトップパソ

コンがヒットした理由として、発売当

時としては画期的なラップトップパソ

コンがヒットした理由として、発売当

時としては画期的なラップトップパソ

コンがヒットした理由として、発売当

### [W3]12Q/行送り23H

世界的なコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この製品がヒットした理由として、発売当

世界的に知られるコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この

製品がヒットした理由として、発売当

時としては画期的なラップトップパソ

コンがヒットした理由として、発売当

時としては画期的なラップトップパソ

コンがヒットした理由として、発売当

時としては画期的なラップトップパソ

コンがヒットした理由として、発売当

時としては画期的なラップトップパソ

コンがヒットした理由として、発売当

時としては画期的なラップトップパソ

## ゴシック体(ヒラギノ角ゴ)/小見出しと本文の組み見本

### [W6]15Q+[W3]12Q/行送り21H

#### 世界を変えるビジョン

世界的なコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この製品がヒットした理由として、発売当としては画期的なプロダクトデザイン、そして、使い勝手のよいUIが挙げられる。しかし、この製品が世界で名を知られるようになったのには、もうひと

### [W3]12Q/行送り25H

世界的にコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この製品がヒットした理由として、発売当

### [W3]9Q/行送り13H

世界的に知られるコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この

製品がヒットした理由として、発売当としては画期的なラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この製品がヒットした理由として、発売当

時としては画期的なラップトップパソ

#### 世界を変えるビジョン

世界的なコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この製品がヒットした理由として、発売当としては画期的なプロダクトデザイン、そして、使い勝手のよいUIが挙げられる。しかし、この製品が世界で名を知られるようになったのには、もうひと

# MdN BACK NUMBER

バックナンバーの在庫内容は店舗によって異なります。  
ご購入の際は常備取扱店にお問い合わせ下さい。



2017年 10月号 vol.282

[特集1]絶対フォント感を身につける。明朝体編  
〔连载〕PORTFOLIO 第一稿で活躍するクリエイターに迫る連載企画(山田敦人) [特集小冊子]絶対フォント感を身につけるためのフォント見本帳 2017



2017年 09月号 vol.281

[特集1]マンガ雑誌をMdNがつづってみた! 〔连载〕人と人、クリエイター2人のデータークレーマチロ×鈴木淳之 [连载]PORTFOLIO 第一稿で活躍するクリエイターに迫る連載企画(瓜生太郎) [別冊付録]COMIC MdN



2017年 08月号 vol.280

[特集1]男装僅得一歩席を越えるキャラクターデザイン [特集2]デザイン・プレゼンテーション、未だのカチ [连载]PORTFOLIO 第一稿で活躍するクリエイターに迫る連載企画(北澤平祐)



2017年 07月号 vol.279

[特集1]ベストセラーブック、そのデザインの理由 [特別企画]イラストレーターが試す「タブレットPC」で描く時代のかたち・マイメロ [连载]PORTFOLIO 第一稿で活躍するクリエイターに迫る連載企画(TAKAHIRO)



2017年 06月号 vol.278

[特集1]マンガ、アニメ、イラスト 新世代の才能は何を隠さず 続を進められたのか? [特集2]クリエイターと俳優 ダンシングフリーランスの現状 [连载]PORTFOLIO 第一稿で活躍するクリエイターに迫る連載企画(前木久美)



2017年 05月号 vol.277

[特集1]TRIGGER另一面アーティストアニメスタジオ[トリガー]の6年半史 [连载]人と人、クリエイター2人のデータークレーマチロ×鈴木淳之 [连载]BALCOLONY [连载]PORTFOLIO 第一稿で活躍するクリエイターに迫る連載企画(BALCOLONY)



2017年 04月号 vol.276

[特集1]作品のスリップ・クリエイタから読み解かれるもの 「走れ」人と人、クリエイター2人のデータークレーマチロ×佐藤伸輔・浅野直之 [连载]PORTFOLIO 第一稿で活躍するクリエイターに迫る連載企画(YUAI・MURAYAMA)



2017年 03月号 vol.275

[特集1]大相撲の美 デザイン視点で相撲を知る [特集2]GET THE INSPIRATION! デザインのひみちをアツアツする方法 [连载]PORTFOLIO 第一稿で活躍するクリエイターに迫る連載企画(柳沢洋)



2017年 02月号 vol.274

[特集1]キャラクター声をフォントで再現する方法 [特集2]インクスクリーン・ヘンプフィットの新しい色覚 [连载]PORTFOLIO 第一稿で活躍するクリエイターに迫る連載企画(桃原智宏)



2017年 01月号 vol.273

[特集1]アートホール・袖詔でデザインする時代へ [特集2]それは自分の制作スタイルにフィットするのか 次世代のクリエイティブフル [连载]PORTFOLIO 第一稿で活躍するクリエイターに迫る連載企画(シシャマダギュウ)



2016年 12月号 vol.272

[特集1]OOジャケットの代代歴史 [特集2]クリエイターのけいしん クリエイティブの新たな可能性を開く [连载]PORTFOLIO 第一稿で活躍するクリエイターに迫る連載企画(KAGAMI) [特集小冊子]絶対フォント感を身につけるためのフォント見本帳 2016



2016年 11月号 vol.271

[特集1]絶対フォント感を身につける。2 [连载]PORTFOLIO 第一稿で活躍するクリエイターに迫る連載企画(KAGAMI) [特集小冊子]絶対フォント感を身につけるためのフォント見本帳 2016

# INFORMATION



## 定期購読のご案内

定期購読にお申し込みいただくと、職場や自宅まで毎月MdNをお届けします。また、定期購読はどの月からでも始められます。定期購読のお申し込みは、MdN Design Interactiveの月刊 MdN のページ(url: [www.mdn.co.jp/Magazine/teiki/](http://www.mdn.co.jp/Magazine/teiki/)) および、全国の書店、オンライン書店をご利用ください。

- 特別価格9号も通常価格で購入できます
- 送料無料で職場や自宅まで毎月お届けします
- 定期購読はどの月からでも始められます



## 月刊 MdN の特集記事の一部が公開中

弊社運営のWebサイト「MdN Design Interactive」(url: [www.mdn.co.jp/](http://www.mdn.co.jp/))において、月刊 MdN の特集記事の一部を公開しています。公開日は弊社発売日(毎月6日)に合わせて公開されます。発売日が土曜日に重なる場合は、公開日が前後することがあります。



## 「MdN」常備取扱店

【関東地区】 ●丸善 丸の内本店 tel 03-5288-8881 ●大蔵 日本橋店 tel 03-6214-2001 ●八重ガラッケセンター 本店 tel 03-3281-1811 ●吉本光ブックセンター tel 03-5296-0061 ●紀伊國屋書店 新宿本店 tel 03-3354-0131 ●ピッカカメア 新宿西口店 tel 03-5326-1112 ●河林堂書店 池田高島店 tel 03-3209-0241 ●青山ブックセンター 北店 tel 03-5485-5511 ●MARUZEN&JUNIOR書店 渋谷店 tel 03-5485-2111 ●ジンク堂書店 谷町店 tel 03-5956-0111 ●ジンク堂書店 神田店 tel 0422-28-5333 ●丸善 銀座店 tel 047-810-6311 ●丸善 ラーナ川崎純糸店 tel 044-820-1869 ●文教堂書店 港口本店 tel 044-811-0003 ●アフターファースト書販会館 tel 046-989-1781 ●三省堂書店 新宿高島店 tel 046-475-9520

【中部地区】 ●ジンク堂書店 ロフト名古屋店 tel 052-249-5892 ■三洋堂書店 上野津店 tel 052-251-6334 ●ジンク堂書店 名古屋店 tel 052-599-6321

【関西地区】 ●MARUZEN&JUNIOR書店 千田店 tel 06-6292-7363 ●ジンク堂書店 大阪本店 tel 06-4799-1090 ●アフターファースト 田辺店 tel 06-4795-7188 ●ジンク堂書店 千代田店 tel 06-6635-0330 ●ジンク堂書店 三宮店 tel 078-392-1001 ●meriken gallery & cafe tel 078-362-1170

【九州地区】 ●久文堂書店 小倉店 tel 090-5114-1400 ●紀伊國屋書店 熊本店 tel 092-434-3100 ●ジンク堂書店 福岡店 tel 092-738-0002

■ご購入のお申込は、全国の書店、およびオンライン書店にて。パックナバーは常備取扱店にてご購入可。在庫内容は店頭に記載になりますので、注文ください。  
■内容に関するお問い合わせ エムディエスカスタマーセンター e-mail: [info@mdn.co.jp](mailto:info@mdn.co.jp)



## 電子版発売のお知らせ

月刊MdNは紙の本と同時に電子版の販売も行っております。電子版は以下のオンラインストアからご購入可能です。

- Kindleストア → [www.amazon.co.jp/](http://www.amazon.co.jp/)
- マガストア → [www.magastore.jp/](http://www.magastore.jp/)
- 雑誌オンライン+BOOKS → [www.zasshi-online.com/](http://www.zasshi-online.com/)
- 楽天kobo → [rakuten.kobobooks.com/](http://rakuten.kobobooks.com/)
- Newsstand → [itunes.apple.com/jp/app/yue-kanmdn-emudieni/id794775229?mt=8](http://itunes.apple.com/jp/app/yue-kanmdn-emudieni/id794775229?mt=8)



# JISEN

## 自薦他薦問わずクリエイター募集

募集を行っている連載記事



「創る。」

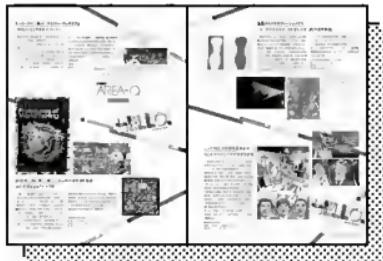
この連載では、PhotoshopやIllustratorといったアプリケーションを用いて制作されたイラストレーションやグラフィック作品を見開きで掲載します。さらに、その制作工程を数ページにわたって解説していきます。ご応募の際にはメールにて過去作品や未発表の作品を見ることができるURLをお送りいただくか、郵送にて実際の作品をお送りください。作品制作に尽力しているクリエイターのみなさまのご応募をお待ちしています。



### メールでの応募方法

下記のメールアドレスは、皆様から自薦他薦を問わず各種情報をお届けする窓口です(添付ファイルは不可とします)。参照できる作品や写真が掲載されているWebサイトをご紹介ください)。また、応募の際は、メールの件名を「MdN自薦他薦」とし、本文内に応募連載のタイトルを記載してお送りください。なお、採用・不採用結果に関するお問い合わせや、記事内容に対するご質問等にはお答えしかねますので、あらかじめご了承ください。

■メールアドレス e-mail. jisen-tasen@MdN.co.jp



### 「HELLO NEWS&TOPICS」

クリエイターが気になるニュースやトピックを紹介する巻頭連載。デザインやグラフィック周辺のイベント紹介はもちろん、コンペティションのお知らせ、フォント関連のニュース、クリエイティブなガジェットやアプリ、その他ニッチなピックまでクリエイターの好奇心をくすぐる最新のニュースをお届けしています。この記事にニュースなどを掲載希望の方は、メールにて情報をお送りください。

# TASEN

MdNでは、各連載で誌面を飾ってみたいと考えるクリエイターやデザイナー、イラストレーター、フォトグラファーなどを随時募集しています。下記の応募方法をご確認のうえご応募ください。

## 応募方法



### 郵送での応募方法

作品を郵送でお送りいただく場合は、郵便番号、住所、年齢、職業、電話番号、メールアドレスを明記のうえ、作品データもしくはポートフォリオを下記の宛先までお送りください。なお、作品の返却を希望される方は、その旨を明記していただきますようお願いいたします。

■宛先 〒101-0051 東京都千代田区神田神保町1-105  
神保町三井ビルディング  
(株)エムディエヌスコボレーション  
月刊 MdN「自薦他薦」係

編集者、ライターも募集中!



## 【DESIGN DIGEST】

街やメディアでよく見る広告や装丁、CDジャケットやWebサイト、アプリケーション、パッケージなど編集部でピックアップした「いまのデザイン」を紹介するコーナーです。この連載に掲載希望の方は、メールにて作品やその情報が分かるWebサイトのURLをお知らせください。ご自身の最新のお仕事や作品の紹介はもちろん、最近見かけたかっこいいデザインの他薦も大歓迎です。

明朝体編

絶対フォント感

## 記事企画／執筆したい外部スタッフ募集

クリエイティブ情報誌の月刊 MdNでは、特集や連載記事の編集者、ライターを募集中です。今気になっているクリエイションや、記事として全国の読者に届けてみませんか？ご応募の際にはご自身で今までに手掛けた企画や記事の情報を合わせてご連絡ください。メール、郵送どちらでもかまいません。

こちらに掲載している  
記事以外も募集を行っております。

# MdN 11 2017 NOVEMBER vol.283

## EDITOR'S VOICE

■「南インド料理はとにかくすごい。きっと想像を超える体験ができるから、一度食べてほしい」と数年前から弊誌のアートディレクターに話していたのですが、まったく信用されず。しかし、半年前ぐらいだろうか、とある南インド料理の名店にやっこさとこ連れていき、完全に開放。そのあとは該当の店を見つけては、僅にオスマズレしていくようになった。とにかく最近、南インド料理はブーム化してきましたよね。恐ろしくハードコアな店がどんどん出来ています。いい時代になりました。(本)

■ごろごろセブンイレブンの「揚げかまぼ生泰」を仕事中のわやつしています。うまい。デスクから離れられない日が続くて、最近同じ食事なものにも興味がなくなっていますが、味的にはどうなんでしょうか。個人的にはグミとかでなくワリタガが出るといいなあと思っています。ニーズ少なそう。(野)

■大相撲の名古屋場所が始まっていますが、この場所は西横綱のうち、白鷹富士以外の三横綱が休憩することが場所前に決まり話題になっていました。三横綱が初日から休憩するのは、昭和以降で初めてのことです。横綱の責任問題とかでファンが怒ってたり、理事長が謝ったりしているが、正面的なものが多いとめちゃめちゃ贅能です。たまたま怪我が重なっただけのことじゃない?と僕は思います。じゃあ座せ役をして出るのが当然なのかなと。大相撲は大好きなのですが、今こういう意味不明の解釈で騒いでいるのを見ると、スケールの小ささを感じてしまいます。すごい冷めてします。(伝)

■先日、韓国映画「新感音 ファイナル・エクスプレス」を見に行きました。タイトル通りバッキホー系のゾンビ映画なのですが、ダメな父親だった主人公がゾンビから娘と乗客を救うために戦っているというドラマとしても秀逸なストーリーに、思わずもせび泣き。協役たちも魅力的に上に、ゾンビとはいえ意外にも難しがが楽しめる仕上がりになっていて、その非の打ち所のまさに驚きました。(大)

■一人旅は、宿だけ押さえ後はノープランで実行するのが一番おもしろくなる、というのが持論。ただ、鉄道でも途絶えた最悪の土地に行くにはそもそもない。そんな訳で、校了後には能登半島の先っぽ、滋賀市で開催中の能登国際芸術祭へ。結局、芸術祭のガイドブックから貰って、バスの時刻表に合わせてガチガチにスケジュールを組んだ状態で向かうのですが、いろいろリサーチしまくったところ、何とも気品あふれるたたずまいの山村の民宿をGoogleマップ上で見発見、一目ぼれして即予約。もはやこの宿に泊まることが旅の目的になります。たまにはこういうスタイルもいいんですね。(田)

## NEXT ISSUE

# MdN 12 2017 DECEMBER vol.284

### 特集 1

「別冊マーガレット」と「新潮文庫nex」と「俺物語!!」と「君に届け」と「orange」と「アオハライド」と「瞬きもせず」と「きようは会社休みます。」と「青空エール」と「僕らはみんな河合荘」と………をデザインした川谷康久特集(予定)

2017年11月6日(日)発売予定

### 訂正とお詫び

2017年6月6日発売の本誌10月号(vol.282)に、以下のよう誤りがありました。ここに訂正してお詫び申上げます。  
●記事小角子「魅惑フォト帳」を身につけるためのフォト・ルック編。2017年6月、曾根良典によるSCREENのフォトメーカー企画に開設いたしました。正しいのは、「SCREENグラフィックアンドプリントショーシン」となります。

※本誌に掲載されている原稿、写真、イラスト、図版など記事の一覧あるいは全般を、無断で転載、複製、使用することを禁じます。  
※本誌における販売およびサービスなどをすべての価格表記は、消費税等が含まれた最終表示方式になっています

発行人  
藤岡 功 ISAO FUJIOKA

編集長  
本信光理 HIKARI MOTONOBU

編集  
野口尚子 HAOKO HOGUCHI  
平野拓男 TAKUO HIRANO  
大高圭子 MAYUKO OTAKA  
田中達哉 YUHI TANAKA

アートディレクター  
木村由紀 YUKI KIMURA  
[MdN Design]

デザイン・美術  
赤松由里恵 YUKARI AKAMATSU  
黒田彰加 AYAKA SHIMADA  
高谷 智 SATOSHI TOMITANI  
[MdN Design]

編集補助  
足立綾子 RYOKO ADACHI  
須藤亜美 MICHIE SUGAWARA  
高瀬 司 TSUKASA TAKASE  
田代真理 MARI TASHIRO  
山口 優 YU YAMAGUCHI

出版委託  
猪田寧明 HIRONAKI MORODA  
竹内晴美 HARUMI TAKEMOTO  
吉本裕也 MICHIRHO MIYAMOTO  
柳原哲人 TETSUTO KUSUMOTO

広告営業  
鈴木淳也 JUNYA SUZUKI

営業管理  
藤井美恵子 MIEKO FUJI  
宮内津子 ATSUKO MIYACHI

本誌ロゴデザイン  
Right Graphics

表紙デザイン  
木村由紀 YUKI KIMURA  
[MdN Design]

表紙アートワーク  
オレンジ Orange Co.,Ltd

印刷  
大日本印刷(株)

[発行] (株)エムディエヌコーポレーション  
〒101-0051 東京都千代田区神田神保町一丁目105番地

[発行] (株)インプレス  
〒101-0051 東京都千代田区神田神保町一丁目105番地  
tel 03 6837 4635

[販売業者]  
e-mail info-ad@MdN.co.jp  
url www.MdN.co.jp/ad/

[お客様窓口]  
エムディエヌカスタマーセンター  
e-mail info@MdN.co.jp





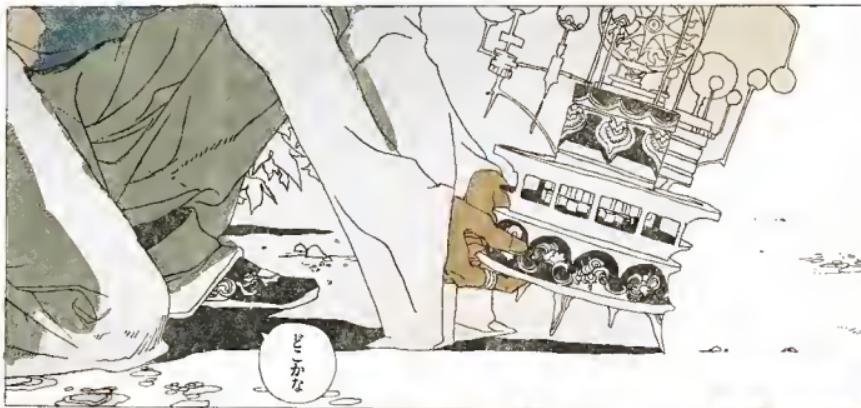


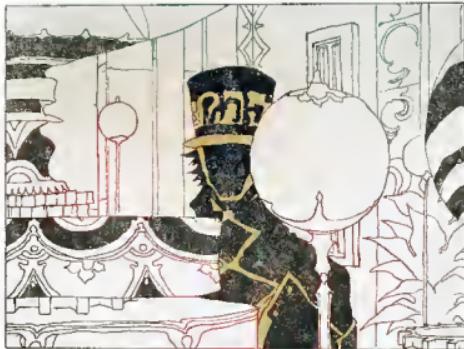








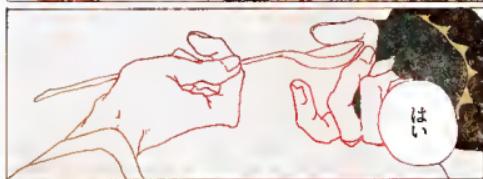


















デザインとグラフィックの総合情報誌 [月刊エムディエヌ]

# MdN

DESIGN & GRAPHIC

月刊 [エムディエヌ] 毎月6日発売

電子版の発売日は電子書籍ストアによって異なります。

本誌に掲載されている原稿、写真、イラスト、図版などを記事の一部あるいは全部を、無断で複数、複製、使用することを禁止いたします。

©2017 MdN Corporation. All Rights Reserved.